Wii • NINTENDO DS • RETRO

07/09 • AUSGABE 147 • € 3,50

N-ZONE

DAS MEISTVERKAUFTE MONATLICHE NINTENDO-MAGAZIN • WWW.N-ZONE.DE

4 194373 903504 07

Österreich € 4,- Schweiz sfr 7,- Benelux € 4,20
Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 4,50

DARUM LIEBEN WIR NINTENDO!

TEST + VORSCHAU: Pokémon Platin, Punch-Out!!, Another Code R u. v. m.

AUF 6 SEITEN!

Wii MOTION PLUS

GENIAL: Deswegen braucht ihr die neue Nintendo-Hardware!

THE CONDUIT

XXL-MEGA-TEST: Segas cooles Action-Meisterwerk rockt die Wii!

NEUE Wii-HITS

VORSCHAU: Silent Hill: Shattered Memories, Need for Speed: Nitro, Spectrobes: Der Ursprung u. v. m.

EXKLUSIV!

INDIANA JONES UND DER STAB DER KÖNIGE

AUF 4 SEITEN: Der erste Test des neuen Indy-Adventures!

VON LINKS

OBERE REIHE:
Florian Hamburger (Redaktion)
Sebastian Heise (Redaktion)
Stefanie Schetter (DVD-Redaktion)

UNTERE REIHE:
Thomas Eder (Redaktion)
David Mola (Layout)
Sandra Friedrichs (Redaktion)
Christoph Kraus (Redaktion)

NICHT IM BILD:
Arne Söntgerath (Layout)
Sebastian Stange (Redaktion)

NINTENDO IN MOTION!

Es ist so weit: Nintendos neues Controller-Upgrade ist endlich da!

Vor dem Erscheinen der Wii hatten viele Fans ein deutliches Bild von der Funktionsweise der Wii-FB im Kopf: Jede Bewegung wird bis ins Details umgesetzt – egal wie wild man mit dem Controller in der Gegend herumfuchtelt. Doch so ganz erfüllte sich diese Vorstellung leider nicht; die Wii-FB funktioniert zwar sehr gut, hat aber in puncto Bewegungsfreiheit und Präzision doch ihre Grenzen. Jetzt legt Nintendo nach und ermöglicht durch eine zusätzliche Hardware genau das, worauf die Spieler seit Langem warten! Alles über die neue Hardware, die ersten Spiele und natürlich die Expertenmeinungen aus der Redaktion dazu, findet ihr in unserer großen Wii-MotionPlus-Reportage ab Seite 14. Dort lest ihr auch die ersten Tests zu *Tiger Woods PGA Tour 10*, *Virtua Tennis 2009* und EA Sports *Grand Slam Tennis*.

SPIELEFLUT IM SOMMER?

Vom Sommerloch ist bislang bei Nintendo-Konsolen nur sehr wenig zu spüren: Sowohl der Test- als auch der Vorschauteil der euch vorliegenden Ausgabe quillt über von neuen Spielen für Wii und DS. Bemerkenswert dabei ist vor allem die Qualität der Spiele, denn mit *The Conduit*, *Indiana Jones*, *Anno* und *Punch-Out!!* erscheinen richtig gute Games zur vermeintlich wenig spielintensiven Jahreszeit. Und auch auf den Herbst, für den große Titel wie *Silent Hill*, ein *Turtles*-Spiel der *Smash Bros.*-Macher und das überraschend innovative *Cursed Mountain* angekündigt sind, können wir uns jetzt schon freuen. Neugierig geworden? Dann werft doch einen Blick in unseren prall gefüllten Test- und Vorschauteil!

POKÉMANIA

Wir waren extra für euch in Köln unterwegs, um das *Platin*-Launch-Event zu besuchen. Dort interviewten wir Santi, der unbedingt der offizielle Pokémon-Champion 2009 werden möchte. Zu Hause in der Redaktion angekommen, kam dann der Schock: Nintendo hat die *Platin Edition* zensiert! Was genau an der deutschen Version anders ist, lest ihr in unserem Nachtest auf Seite 70. Darin haben wir haarklein die Unterschiede und Editions-Kompatibilitäten analysiert. Wie? Ihr besitzt *Pokémon Platin* noch nicht? Dann werft einen Blick auf Seite 10, wo wir das Spiel mitsamt Rundum-sorglos-Fanpaket verlosen. Wenn ihr jetzt immer noch mehr Pokémon haben wollt, kommt ihr an unserem aktuellen N-ZONE-Sonderheft nicht vorbei. Hierin steht alles, was dem Fan warm ums Herz werden lässt: Tolle Hintergrund-Reportagen, eine ausführliche Komplettlösung, die Fundorte aller Pokémon und Tests und Vorschauen zu Konkurrenzspielen der populären Taschenmonster!

Viel Spaß bei der Lektüre wünscht
euer N-ZONE-Team

JETZT IM HANDEL!

REPORTAGE & TEST: Wii MOTION PLUS

Bietet die Erweiterung für die Wii-Fernbedienung das Spielgefühl, das wir uns immer gewünscht haben? Wir haben der neuen Nintendo-Hardware ausführlich auf den Zahn gefühlt und die ersten drei Spiele dafür getestet. **AB SEITE: 14**

VORSCHAU: ANOTHER CODE R

Wir haben brandheiße Infos zu dem Nachfolger des beliebten DS-Adventures aus dem Hause Nintendo für euch parat! **SEITE: 24**

TEST: INDIANA JONES UND DER STAB DER KÖNIGE

So gut ist Indys Comeback! Das große Wii-Abenteuer im ersten Deutschland-Test! **SEITE: 52**

NEWS

Allgemeine News 08
Import-News 76
News im Fokus 12

REPORTAGE

Wii Motion Plus 14

JEDEN MONAT

DVD-Cover 93
DVD-Inhalt 06
Impressum 96
Termine 38
Die besten Spiele 40
Startseite Vorschau 18
Startseite Test 44
Leserbriefe 80
Nachspiel 97
Spielerforum 82
Zeugnis 95

VORSCHAU

Wii

Another Code R 24
Cursed Mountain 30
Need for Speed: Nitro 29
Shaun White Snowboarding 2 35
Silent Hill: Shattered Memories 20
Spectrobes: Der Ursprung 32
Teenage Mutant Ninja Turtles: Smash-Up 26
Tony Hawk: Ride 34

DS

Kingdom Hearts 358/2 Days 37
Pokémon Gold/Silber 36

TEST

Wii

Anno – Erschaffe eine neue Welt 56
Aqua Panic! 68
Beach Fun – Summer Challenge 68
Blastworks: Build Trade Destroy 66
Boom Blox Smash Party 62
Dance Dance Revolution Winx Club 45
EA Grand Slam Tennis 16
EA Sports active 63
Family Games 67
Indiana Jones und der Stab der Könige 52
Let's Tap 64

TEST

Wii

Minon – Held der Stunde 69
NeoPets 69
Pikmin 2 60
Punch-Out!! 58
Sam&Max: Season One 65
Sports Island 2 67
The Conduit 46
Tiger Woods PGA Tour 2010 15
Virtua Tennis 17

TEST

DS

Anno – Erschaffe eine neue Welt 72
Catan 73
Humans 75
Jewel Match 74
Pokémon Platin 70
Rhythm Paradise 73
Willi wills wissen

TEST: THE CONDUIT

Schafft es Segas Edel-Ballerei, den Genre-Thron zu erklimmen? Unser Mega-XXL-Test auf sechs Seiten verrät euch, ob das Spiel wirklich so gut ist, wie wir es uns alle gewünscht haben. **SEITE: 46**

VORSCHAU: SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES

Eine der populärsten Horror-Serien feiert ihren Einstand auf der Wii! In unserer großen Vorschau findet ihr brandheiße Infos zu Konamis kommendem Wii-Schocker! **SEITE: 24**

TEST: PUNCH-OUT!!

Mit Spannung haben wir die Neuauflage des Nintendo-Klassikers erwartet! In unserem Test erfahrt ihr, ob die Vorfreude berechtigt war. **SEITE: 58**

TEST

Virtual Console
Fantasy Zone II 85
Galaxy Force 2 85
Pitfall: The Mayan Adventure 84

TIPPS

Wii
Guitar Hero: Metallica 92
Marbles! Balance Challenge 92

DS
Bleach: Dark Souls 92

RETRO

Jäger und Sammler 86
Virtual Console 84
Die 10 … 88
Retro-Stars hautnah: Samus 90

ALLE TITEL IN DIESER AUSGABE:

Anno – Erschaffe eine neue Welt 56, 72
Another Code R 24
Aqua Panic! 68
Beach Fun – Summer Challenge 68
Blastworks: Build Trade Destroy 66
Bleach: Dark Souls 92
Boom Blox Smash Party 62
Catan 73
Cursed Mountain 30
EA Grand Slam Tennis 16
EA Sports active 63
Family Games 67
Fantasy Zone II 85
Galaxy Force 2 85
G-Force 77
Guitar Hero: Metallica 92
Humans 75
Indiana Jones und der Stab der Könige 52
Jewel Match 74
Kingdom Hearts 358/2 Days 37
Let's Tap 64
Marbles! Balance Challenge 92
Minon – Held der Stunde 69
Need for Speed: Nitro 29
NeoPets 69
Ninokuni: The Another World 76
Pikmin 2 60
Pitfall: The Mayan Adventure 84
Pokémon Gold/Silber 36
Pokémon Platin 70
Punch-Out!! 58
Resident Evil 08
Rhythm Paradise 73
Sam & Max: Season One 65
Shaun White Snowboarding 2 35
Silent Hill: Shattered Memories 20
Sonic & Sega Allstars Racing 08
Spectrobes: Der Ursprung 32
Sports Island 2 67
Teenage Mutant Ninja Turtles: Smash-Up 26
The Conduit 46
Tiger Woods PGA Tour 2010 15
Tony Hawk: Ride 34
Virtua Tennis 17
Willi wills wissen: Notruf: Helfer im Einsatz 45

RESIDENT EVIL: THE DARKSIDE CHRONICLES (Wii)

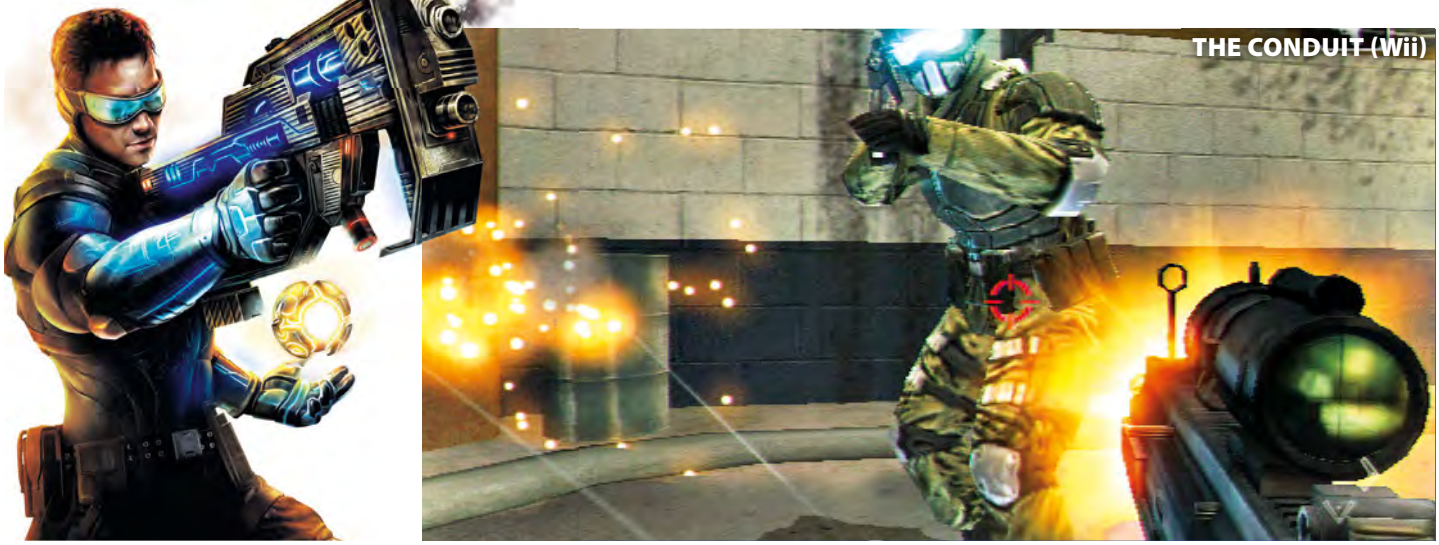
DVD* DEFEKT?

Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD beschädigt wird. Sollte die DVD auf eurem serienmäßig ausgestatteten PAL-System oder eurem DVD-Player nicht lauffähig sein, dann könnt ihr diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schickt die DVD dazu an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: DVD 07/2009, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

* Die N-ZONE-DVD ist in der „Magazin"-Variante nicht enthalten!


THE CONDUIT (Wii)

TOP-THEMA

The Conduit (Wii)
- Die Einzelspieler-Kampagne
- Das All Seeing Eye
- Das Urteil

VORSCHAU

Wii
MySims Racing (Wii)
Resident Evil: The Darkside Chronicles (Wii)

TEST

Wii
Anno – Erschaffe eine neue Welt (Wi)
Boom Blox Smash Party (Wii)
EA Grand Slam Tennis (Wii)
Excitebots: Trick Racing (Import) (Wii)
Guitar Hero: Metallica (Wii)
Marbles! Balance Challenge (Wii)
Pikmin 2 (Wii)
Punch-Out!! (Wii)
Sam & Max: Season One (Wii)
Tiger Woods PGA Tour 10 (Wii)

DS
Anno – Erschaffe eine neue Welt
Rock Revolution DS

SPECIAL

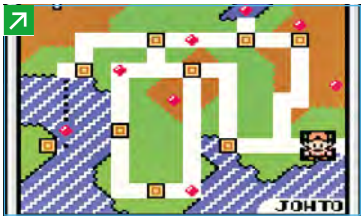
5-Minuten-Test-Terrine
Leservideo: Die Gamesammlung von Master K

SPIELE-TRAILER

Let's Tap!
Need for Speed: Nitro
Overlord Dark Legend
Schauderhafte Geschichten
Scribblenauts
Silent Hill: Shattered Memories
Spyborgs
The Humans
Tony Hawk: RIDE

Das aktuelle N-ZONE-DVD-Cover zum Ausdrucken findet ihr im Heft auf Seite 93 und auf der aktuellen DVD als PDF-Datei!

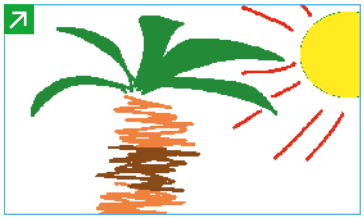
TOPS & FLOPS



GOLDENE ZEITEN FÜR POKÉMANIACS
In einer japanischen Samstagmorgen-Show hat Nintendo die DS-Remakes von *Pokémon Gold* und *Silber* bestätigt.

PIZZA-MAMPF-ALARM!
Das neue *Teenage Mutant Ninja Turtles: Smash Up* könnte tatsächlich eine Konkurrenz für die *Smash Bros.* werden.

DIE 90 STEHT!
Für Solozocker ist *The Conduit* ein guter Shooter, aber online läuft er zur Höchstform auf. 90% für den Baller-Knaller!



URLAUB UNTER PALMEN? NEE, ARBEIT!
Während die Redaktion am letzten N-ZONE-Feinschliff arbeitet, weilt Sebastian in L.A. auf der E3. Viel Spaß bei Reggie!

ZENSUR IN DER POKÉMON-WELT
Wir staunten nicht schlecht, als wir die deutsche Platin-Edition ausprobierten: Die Spielmaschinen fehlen!

SONIC & SEGA ALL-STARS RACING

Hier kommt Mario Kart Wii 2! Ach nee, doch nicht.

Wer hätte das gedacht? Im neuen *Sonic*-Spiel macht der blaue Igel unserem Lieblingsklempner Mario jetzt auch auf der Rennpiste Konkurrenz. Nach einem Ausflug in den Tennis-Sport und der direkten Konfrontation in *Super Smash Bros. Brawl* sowie *Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen* versucht Sega, dem Nintendo-Maskottchen auf heimischem Boden die Pole Position vor der Nase weg zu schnappen. Doch Sonic ist nicht allein, er hat etliche bekannte Gesichter wie Dr. Eggman, Tails, AiAi (aus *Super Monkey Ball*) und Amigo (aus *Samba De Amigo*) mitgebracht. Die Vielfalt der Sega-Charaktere setzt sich auch in den Fortbewegungsmitteln fort: Wie schon zu N64-Zeiten nehmt ihr nicht nur in Karts, sondern auch in Flugzeugen Platz. Selbst die Motorräder aus *Mario Kart Wii* haben ihren Weg in *Sonic & Sega All-Stars Racing* gefunden. Damit die Rennen nicht zu langweilig werden, müsst ihr nach Abkürzungen Ausschau halten und diversen Hindernissen auf der Strecke ausweichen. Um eure Chancen auf die Top-Platzierung zu erhöhen, könnt ihr gefundene Items und Power-Ups einsetzen und bei Gefahr den Charakter-spezifischen All Star Move aktivieren. Sogar ein Wii-Online-Modus mit bis zu acht Spielern wird enthalten sein. Die Szenen des ersten Trailers und erste Infos sind zumindest vielversprechend und machen Lust auf mehr. **(ph)**

Wii, DS | **ADVENTURE** | **Hersteller:** Sega, **Termin:** Frühjahr 2010

RESIDENT EVIL

Vom GameCube auf die Wii: Der Urbegriff des Survival-Horror ist wieder da.

Der im Herbst 2002 auf dem GameCube erschienene Survival-Horror-Pionier kommt noch im Sommer für die Wii – und zwar inhaltlich unverändert, exakt so wie einst in der deutschen Version. Das Setting könnte klassischer kaum sein: Begebt euch wahlweise als Chris Redfield oder Jill Valentine in ein vermeintlich leeres Herrenhaus, das aber in Wahrheit eklige Zombies bewohnen. Grafisch hinterlässt die Portierung immer noch einen ordentlichen Eindruck, obwohl kein 16:9 unterstützt wird, dafür aber 480p-Auflösung. Die Steuerung wirkt dagegen heutzutage dezent antiquiert. **(fh)**

Wii | **ACTION-ADVENTURE** | **Hersteller:** Capcom, **Termin:** Sommer 2009

UMFRAGE

Um was es überhaupt geht? Unsere fantastische Abonnenten-DVD natürlich, die wir für euch noch besser machen wollen. Damit wir wissen, was euch auf den Nägeln brennt, bitten wir jetzt ganz freundlich um eure Meinung. Also her damit!

Was ist für dich der wichtigste Grund, dir N-ZONE im Abo mit DVD liefern zu lassen?
- ☐ Mich interessieren vor allem Videos zu aktuellen Themen (Pokémon Platin-Edition, Excitebots, The Conduit, Punch-Out!!)
- ☐ Ich lege Wert auf scharfe Videoqualität – am besten in 480p und 16:9! Das ist mir wichtiger als Show-Schnickschnack.
- ☐ Ich steh auf witzige Anmoderationen und Specials. Normale Spiel-Beiträge kann ich mir auch im Internet anschauen.
- ☐ Ich interessiere mich eigentlich gar nicht so sehr für die DVD, sondern eher für die Heftinhalte.
- ☐ Anderer Grund: _____

Wünschst du dir vor Hefterscheinen Videos der DVD auf der Webseite?
- ☐ Ja
- ☐ Ja, aber nur mit einem exklusiven Abonnenten-Zugang
- ☐ Nein, ich möchte die Videos als Heftkäufer vorerst exklusiv sehen.

Siehst du dir regelmäßig die N-ZONE-Abo-DVD komplett an?
- ☐ Ja
- ☐ Nein, ich wähle direkt die Beiträge an, die mich interessieren.
- ☐ Nein, ich schaue mir die DVD meist überhaupt nicht an.

Auf welchem Gerät schaust du dir unsere DVD-Videos an?
- ☐ Am Fernseher mit DVD-Player, Xbox 360 oder PlayStation 3
- ☐ Am Computer via Software-DVD-Player

Nutzt du einen HD-tauglichen Fernseher oder Monitor?
- ☐ Ja, ein Gerät mit Full-HD-Auflösung (1080p)
- ☐ Ja, ein Gerät mit HD-ready-Auflösung (720p)
- ☐ Noch nicht, kauf ich mir aber demnächst
- ☐ Nein, mir reicht die Standard-Auflösung eines normalen Fernsehers.

Legst du Wert auf ein DVD-Cover im Heft zum Ausschneiden?
- ☐ Ja, finde ich super. Bitte beibehalten!
- ☐ Nein, mir reicht die Inhaltsübersicht im Heft.
- ☐ Nein, würde mir auch als Download von der Webseite reichen.
- ☐ Nein, brauche ich überhaupt nicht.

Was wünschst du dir für unseren Videobereich (Mehrfachnennung möglich)?
- ☐ Einheitlicher Sprecher (statt N-ZONE-Redakteure) für alle Beiträge
- ☐ Videos komplett ohne nervende Sprecher
- ☐ Kürzere Videos
- ☐ Längere Videos
- ☐ Stärkerer Fokus auf Testvideos
- ☐ Videos in bestmöglicher Auflösung (bei der Wii ist dies 480p und 16:9)
- ☐ Mehr Fun-Videos (zum Beispiel Anmoderationen, Outtakes usw.)
- ☐ Bei Interviews: zusätzlich Originalton ohne deutsche Synchronisation

Siehst du dir die Trailer und Making-ofs auf der N-ZONE-DVD an?
- ☐ Klar, ich bin immer neugierig auf neue Spiele!
- ☐ Gelegentlich, aber die meisten überspringe ich
- ☐ Nein, das ist doch nur Werbung von den Herstellern. Ich will nur objektive Berichte sehen!

Siehst du dir gerne Video-Interviews mit Entwicklern an?
- ☐ Ja, finde ich interessant – auch wenn es noch kein Spielmaterial zu sehen gibt.
- ☐ Nein. Video-Interviews langweilen mich. Zeigt lieber Spielszenen aus anderen Titeln!

Was hältst du davon, dass wir bei großen, wichtigen Themen Schwerpunkte setzen und mehr als nur ein Video dazu auf der DVD haben? (Beispiel: The Conduit auf der aktuellen N-ZONE-DVD)
- ☐ Finde ich super, wünsche ich mir für alle Vorschauen und Tests auf der DVD!
- ☐ Finde ich super, solltet ihr öfter machen!
- ☐ Finde ich super! Aber wirklich nur, wenn der Titel es hergibt.
- ☐ Mir reicht ein Video pro Spiel.

Was ist dir lieber?
- ☐ Viele, dafür kürzere Videos
- ☐ Wenige, dafür lange Videos bzw. mehr Videos zu einem Thema, in denen alle Aspekte des Spiels separat behandelt werden

Was wünschst du dir sonst noch für die N-ZONE-DVD?

_____

_____

_____

Wie oft kaufst du dir andere Magazine mit DVD?
- ☐ Einmal im Monat
- ☐ Mehr als einmal im Monat
- ☐ Nie

Wie alt bist du?

_____

Bist du männlich oder weiblich?
☐ Männlich ☐ Weiblich

Was für Spiel-Systeme nutzt du regelmäßig? Mehrfachauswahl möglich!

☐ PS3	☐ Xbox 360	☐ PC/Mac
☐ PS2	☐ Nintendo Wii	☐ Handy
☐ PSP	☐ Nintendo DS	☐ iPhone

Schickt diese Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
Computec Media AG
N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Oder füllt den Fragebogen online auf unserer Webseite aus, unter
http://www.videogameszone.de/?menu=042103&survey=survey&survey_id=3663

Name, Vorname: _____
Straße: _____
Wohnort: _____
Telefonnummer: _____

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

STATISTIK

Nichts als harte Fakten zur Entstehung der N-ZONE 07/09

HELD DES MONATS:
Sebastian Heise. Er setzte sich die letzten Wochen so oft ins Flugzeug und den Zug, dass man ihn kurzzeitig gar nicht mehr in der Redaktion sah. Gut so, aber nur aus folgendem Grund: Für diese N-ZONE schaute er sich zum Beispiel das neue *Silent Hill: Shattered Memories* im britischen Portsmouth an. Dein Einsatz rockt, Sebastian!

TEST, DEN NIEMAND MACHEN WOLLTE:
Indiana Jones und der Stab der Könige. Nicht, weil das Spiel niemandem gefällt, sondern weil's zwei Tage vor Druckabgabe kam. Sebastian zeigte sich dennoch unerschrocken und wagte sich in das Königreich des Kristallschädels. Sogar *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* spielte er frei. Muss jeder Mensch gespielt haben!

HARDWARE, AN DIE JEDER RAN WOLLTE:
Wii MotionPlus. Dumm nur, dass das *Wii Sports Resort* noch nicht eröffnet hat…

NEUZUGANG DES MONATS:
Sandra Friedrichs. Die zockbegeisterte Gifhornerin kann alle 493 Pokémon auswendig aufsagen und kennt die Fundorte aller Powersterne. Passt!

REDEN IST SILBER, ZOCKEN IST PLATIN

Nintendo und N-ZONE verlosen drei Fan-Pakete zur neuen Pokémon-Edition.

Wir versorgen euch in dieser N-ZONE nicht nur mit dem deutschen *Pokémon-Platin*-Nachtest und dem Interview mit *Pokémon*-Champion Santi, sondern verlosen auch drei Fan-Pakete (powered by Nintendo). Diese bestehen jeweils aus der *Platin*-Edition, einem *Pokémon*-T-Shirt und einem Aufkleberbogen. Um am Gewinnspiel teilzunehmen, schickt uns eine Postkarte an Computec Media AG, Redaktion N-ZONE, Kennwort Platin, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth oder sendet eine SMS* an die 33339 mit dem Code „chance nzoneplatin".

* € 0,50/SMS, alle Netze (inkl. VF-D2-Anteil € 0,12/SMS). Teilnahme nur aus Deutschland möglich.

FOTOREALISTISCHE SPIELE IN 10 BIS 15 JAHREN?

Der Epic-Gründer Tim Sweeney stellt eine spannende These auf. Betrifft diese auch Wii-Zocker?

„Noch eine Dekade und Videospiele verfügen über eine fotorealistische Grafik!" Dieser Meinung ist Tim Sweeney, der Gründer von Epic Games. Nach seiner Aussage gäbe es aktuell noch exakt zwei Probleme: Zum einen wäre da die Rechenleistung, die aktuell einfach noch nicht im Stande sei, der Realität nachempfundene Lichteffekte, perfekte Grafiken mit Anti-Aliasing und statische Spielszenen sowie -bewegungen zu berechnen. Momentan simuliere man rund zehn Gesichtsknochen und -bewegungen. Dabei existieren tausende Abläufe, die noch nicht dargestellt werden. Der menschliche Körper böte so viele feine Nuancen, die man momentan noch nicht visualisieren könne. In 10 bis 15 Jahren, so ist sich Sweeney sicher, hätte man wohl genügend Rechen-Power, um die erwähnten Punkte entsprechend zu realisieren. Allerdings gäbe es noch einen zweiten Punkt, der vermutlich die Hürde für fotorealistische Grafiken darstelle: die Simulation menschlicher Verhaltensweisen. Als da wären: realistische Animationen, Interaktionen und Konversationen mit Charakteren. „Diese sind ziemlich käsig in aktuellen Spielen", fügt Sweeny hinzu. Selbst die hyperrealistischsten Spiele von heute seien unrealistisch, vergleicht man diese mit einem Schauspieler in einem Film. Ob die fotorealistische Grafik auch irgendwann auf der Wii-Nachfolgekonsole Einzug hält, hängt einzig allein von Nintendos Investitionen in neue Hardware ab. Bei der aktuellen Marktlage würde es uns aber nicht wundern, wenn die „neue Wii" immer noch nicht mit PS3 und Xbox 360 mithalten könnte. Nach Befinden unserer Redaktion ist *Metroid Prime 3* übrigens das hübscheste Wii-Spiel. Wie wird der nächste Teil aussehen? **(dm/ck)**

IN EIGENER SACHE

PRAKTIKANTEN GESUCHT!
Ihr seid volljährig, schreibt gern und gut, widmet euch schon seit Jahren dem Thema Videospiele und habt Lust, mindestens drei Monate – bei entsprechender Eignung gern auch länger – in der N-ZONE-Redaktion zu verbringen? Dann bewerbt euch bei uns mit Lebenslauf und Probeartikeln – per Mail (redaktion@n-zone.de) oder Brief an

Computec Media AG
N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

REDAKTIONS-CHAT:
Das nächste Plauderstündchen mit dem N-ZONE-Team findet am 29. Juni 2009 zwischen 16 und 17 Uhr statt. Meldet euch bei www.n-zone.de an und chattet mit!

BÄM! JETZT ABSTIMMEN!
Der Preis ist heiß: Der N-ZONE-Verlag Computec Media verleiht passend zur Gamescom die BÄM!-Awards in neun Kategorien. *Professor Layton* oder *World of Goo*? *Guitar Hero World Tour* oder *Wii Music*? Außerdem wird der Innovationspreis für herausragende Produkte vergeben. Das Beste ist: Ihr könnt bestimmen, wer die Preise davonträgt! Stimmt also jetzt auf www.bamaward.de ab und gewinnt mit etwas Glück fette Preise, unter anderem einen Riesen-LCD-Fernseher oder coole Sofortgewinne. Es lohnt sich!

EINE NEWS, ZWEI MEINUNGEN

NEHMEN DIE SPIELMACHER DIE Wii JETZT ERNST?

Need for Speed: Nitro ist keine bloße HD-Umsetzung, sondern eine exklusive Wii-Entwicklung. Auch mit *Overlord: Dark Legend*, *Cursed Mountain*, *Silent Hill: Shattered Memories* und *Red Steel 2* beweisen Codemasters, Deep Silver, Konami und Ubisoft gehörigen Einsatz auf der Wii. Und auch High Voltage Software, die Entwickler von *The Conduit*, legen mit dem Action-Shooter *The Grinder* und dem 3D-Beat'em-Up *Gladiator A.D.* gehörig nach. Und in Interviews deuten sie bereits an, dass sie gerne an einem Nachfolger zu *The Conduit* arbeiten möchten. Hoffentlich klappt's!
Woher kommt also der neue Mut der kreativen Spielemacher, gute Spiele auf Nintendos Fuchtelkonsole zu bringen? Christoph und Sebastian, alle beide natürlich große Liebhaber von „richtigen" Games, kommentieren die Lage auf dem Markt und beschreiben, was sie sich für die Zukunft wünschen.

CHRISTOPH KRAUS KOMMENTIERT:

Wer häufiger durch den Elektromarkt bummelt, weiß: Der DS-Markt ist längst gesättigt. Jeden Monat kommen so viele neue Titel in den Handel, dass alte Spiele (und wenn sie noch so gut sein mögen) gnadenlos verdrängt werden. Die Hersteller müssen ihre Titel also in immer schnellerer Frequenz herausbringen, um nicht aus dem Regal gestoßen zu werden. Und irgendwann lohnt sich das ganze Prozedere nicht mehr – die Anzahl an Neuveröffentlichungen wird also in nächster Zeit stark zurückgehen. Der Casual-Boom führt auf der Wii zu einem ganz ähnlichen Phänomen: Die Preise fallen stärker als die Hersteller Gewinne aus ihren Entwicklungen ziehen können. Bei „großen" Spielen entfällt dieser Aspekt größtenteils: Echte Zocker zücken bedenkenlos 55 Euro aus der Tasche, um ein vollwertiges, lange motivierendes Wii-Epos zu spielen. Dass die Spielemacher die Wii jetzt also bedeutend ernster nehmen als noch vor einem Jahr, ist zuallererst der Angst zu verdanken, dass neue Spiele bald nicht mehr rentabel sein könnten. Und diese Furcht ist bei „Games für Gamer" eben deutlich geringer. Wir haben's ja im Geldbeutel!

SEBASTIAN HEISE KOMMENTIERT:

Wenn man so will, nehmen die Spielemacher die Wii schon seit Jahren ernst: Die Händlerregale quellen über vor quietschebunten Minispielsammlungen. Hauptsache, es darf gefuchtelt werden und die Grafik verursacht keine irreparablen Schäden am Fernsehgerät. Denn die Verkaufszahlen belegen anscheinend jeden Monat, dass man der Zielgruppe der Konsole gerecht wird. Irgendwie haben wir Vollblutfans uns da halt doch was anderes vorgestellt, als die Konsole damals angekündigt wurde. Aber halt: Sind es jetzt bei mir nur Frühlingsgefühle oder tut sich da tatsächlich was? Scheinbar haben Ausnahmetitel wie *The Conduit* die Publisher zum Denken gebracht. Sowohl *Silent Hill: Shattered Memories* als auch *Need für Speed: Nitro* wurden von Anfang an speziell für die Wii konzipiert und bieten eine sinnvolle Steuerung ohne aufgesetzte Schütteleien. Damit gewinnen zwei große Gamer-Serien nicht nur neue Fans, sondern bekommen auch den nötigen frischen Wind. Von *Red Steel 2* habe ich ja die letzten zwei Monate eh schon genug geschwärmt, und zu den neuen Projekten von High Voltage muss man eh nix mehr sagen, oder? Das gibt Standing Ovations. Ehrlich, ich stehe gerade vor meinem Monitor! So muss das aussehen, liebe Publisher: Ihr nehmt die Wii als Plattform und damit uns Zocker ernst – und wir dafür wieder eure Produkte! Deal? Alles klar!

HANDELN
BAUEN
HERRSCHEN

Der Brettspielklassiker jetzt für Nintendo DS™

EAN: 4260187450005
UVP: € 39,99 Euro/sFr 67,50

- Originalgetreue Adaption des Brettspiels und der Erweiterung »Seefahrer«
- Entwickelt von Klaus Teuber, dem Urvater von Catan
- Acht Computergegner mit unterschiedlichen Spielstärken und Strategien
- Per drahtloser DS-Datenübertragung gegen bis zu drei menschliche Gegner antreten

Auch für PC und Handy erhältlich!

Jetzt im Handel oder direkt auf www.usm.de

USM
United Soft Media Verlag GmbH
Thomas-Wimmer-Ring 11
D-80539 München

Telefon: 089/24 23 48 03 • Fax: 089/29 08 81 60
E-Mail: bestellung@usm.de • Online-Shop: www.usm.de

Trademarks are property of their respective owners. Nintendo DS is a trademark of Nintendo.

SANTI MACHT DAS RENNEN! Pokémon-Fan Santi (Mitte) will unbedingt Pokémon-Champion 2009 werden. Wie hart er dafür trainiert, verrät er im Interview.

WER WIRD POKÉMON-CHAMPION?

Wir waren bei der Release-Party in Köln dabei und interviewten Santi, den gefährlichsten Anwärter auf den offiziellen Titel „Pokémon-Champion 2009".

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE

Erzähl mal ein bisschen von dir! Wer bist du, wie lange zockst du schon und mit welcher Pokémon-Edition hast du einst begonnen?
Also ich bin der Santi, 17 Jahre alt und ein treuer Anhänger der *Pokémon*-Editionen. Zocken ist ein fester Bestandteil meines Lebens, seit ich ungefähr fünf Jahre alt war. Vom Game Boy Pocket mit Games wie *Super Mario Land 2* und *The Legend of Zelda: Link's Awakening* war ich schon in jungen Jahren gefesselt. Doch im Jahr 2000 hat es mit *Pokémon* angefangen, als ich von einem Kumpel die *Rote Edition* ausgeliehen bekommen habe. Ich kann mich noch genau erinnern, wie begeistert ich damals von diesem Spiel war. Ich konnte zwar noch nicht so viel mit Rollenspielen anfangen, aber *Pokémon* war so simpel und doch so packend und umfangreich, dass es schon damals zu einem meiner Lieblings-Games wurde.

Das wundert uns nicht. Aber was fasziniert dich eigentlich an der *Pokémon*-Serie so sehr?
Am Anfang war es so, dass es ein einfaches Rollenspiel war, was für mein Alter damals nicht zu anspruchsvoll war, und das Sammeln der verschiedenen Pokémon hat mir sehr gefallen. Das hat sich aber nach und nach mit der Zeit verändert. In der zweiten Generation habe ich mit der *Kristall-Edition* dank des dort erstmalig eingeführten Duellturmes meine Leidenschaft für den Kampf entwickelt. Den Pokédex zu vervollständigen war natürlich auch wichtig, aber seit damals habe ich mehr angefangen, das perfekte Team anzustreben. In der dritten Serien-Generation mit der *Smaragd*-Kampfzone ist für mich eine Pforte ins Paradies geöffnet worden. Sich immer bessere Teams zu bauen, um im Duellturm oder der Kampfpyramide so weit wie möglich zu kommen, rückte nunmehr in meinen Fokus. Und seit der vierten Generation habe ich mich intensiv damit beschäftigt, die ganzen Feinheiten des Kampfes zu lernen, mir Werte, Effekte und so weiter einzuprägen und in der Praxis anzuwenden. Und darin besteht auch schon die zweite Eigenschaft der aktuellen *Pokémon*-Spiele, die mich so sehr fasziniert: Der Umfang mit dem Kampfsystem und der Spielmechanik. Denn um gute Pokémon zu bekommen, muss man auch einiges an Arbeit und Zeit investieren, und die Tatsache, dass man ein besseres Ergebnis erzielt, je mehr Arbeit man ins Züchten, Trainieren und Kämpfen steckt, macht die Reihe für mich einzigartig.

Respekt! Du trainierst also sehr hart, um der beste Trainer zu werden! Welches Ziel steckst du dir dabei selbst?
Mein Ziel besteht aus zwei Teilen. Zuerst ist es beim Züchten der Pokémon für mich wichtig, die richtigen Attacken und Wesen zu vererben, um so gute Werte wie möglich zu erzielen. Letzeres hat zwar größtenteils mit Glück zu tun, aber nach eigenen Experimenten habe ich herausgefunden, dass man bei den Werten ein kleines bisschen mit beeinflussen kann, welche Werte ein besseres Ergebnis erzielen. Mein zweites Ziel ist, so gute Ergebnisse wie möglich beim Kämpfen und möglichst viele Siege zu erreichen. Mit viel Kampferfahrung im Duellturm kann man bereits manche Attacken vorrausahnen oder ungefähr abschätzen, welches Pokémon mit welchen Attacken besiegt wird. Außerhalb des Spiels ist es momentan mein Ziel, an den Championships teilzunehmen und diese natürlich auch zu gewinnen. Ich war sogar schon bei einem anwesend, aber nur als Zuschauer. Jetzt kommt die Chance, auf die ich schon so lange gehofft habe.

Wie häufig trainierst du? Gehst du richtig gezielt vor oder wie darf man sich dein Training vorstellen?
Nach ungefähr einem halben Jahr des Spielens habe ich sehr intensiv Pokémon gezüchtet, trainiert und dann gekämpft.

KOSTÜMPARADE
Beim Pokémon-Platin-Event in Köln wurden u. a. die besten Cosplayer prämiert. Hier seht ihr einige von ihnen.

Bei *Pokémon Diamant* habe ich um die 700 Stunden Spielzeit absolviert. Es bestand schon fast mehr aus Züchten statt aus Kämpfen. Zuerst werden die Basiswerte der verschiedenen Pokémon und Ähnliches von mir recherchiert und dann kann ich sie eigentlich schon auswendig. Dann rechne ich mit den entsprechenden Formeln aus, welche Werte das Pokémon auf Level 50 erreicht und überlege, welche Attacken es können soll und welche Werte es braucht, um etwa bestimmte Pokémon an INIT zu schlagen. Nach den Vorbereitungen, die ich alle schriftlich festhalte, werden die Pokémon gepaart, wobei Attacken, Wesen und alles andere von mir berücksichtigt werden und nach zig Eiern das Ergebnis mithilfe von Sonderbonbons auf das beste Resultat in Sachen DVs überprüft. Dann fängt das Training an, wobei zuerst das Pokémon von mir mit den „Drogen" des Spiels vollgestopft wird, also Protein, Kalzium und so, um mir Arbeit zu sparen. Wenn ich dann alle EVs trainiert habe, die ich vorher errechne, wird das Pokémon normal weitertrainiert, meist bis auf Level 50, in Ausnahmen höher, zum Beispiel, falls es auf späteren Levels eine wichtige Attacke erlernt. Und dann fängt der Spaß erst an, denn jetzt wird gekämpft – und je besser sich das Pokémon schlägt, desto öfter benutzte ich es auch woanders, z. B. im Online-Kampf oder gegen Freunde. In dieser Phase des Trainings werden zwar der Pokédex oder Sidequests wie das Fangen mancher legendärer Pokémon vernachlässigt, aber manchmal habe ich es auch satt, ständig zu züchten, und arbeite dann am Dex weiter oder bestreite ein paar Wettbewerbe.
Diese Phase ist zwar nach und nach abgeflaut, aber jetzt, wo *Platin* erschienen ist und nächsten Monat die Championships anstehen, wird die Phase wieder zurückkommen. Und wenn sie langsam wieder abflaut, werden die zuletzt angekündigten Editionen *Heart Gold* und *Soul Silver* für weiteres Futter sorgen. Mein DS ist und wird also im Dauerbetrieb sein!

Das klingt nach einem vollen Programm. Was möchtest du unseren Lesern noch mitteilen?
Die *Pokémon*-Editionen werden meiner Meinung nach unterschätzt. Das kindliche Niveau der Serie und der Spin-offs und der übertriebene kommerzielle Hintergrund sollten nicht darüber hinwegtäuschen, wie geil die Editionen sind. Deshalb meine Message an die Leser, die noch nichts mit *Pokémon* anfangen können: Ihr werdet überrascht sein, was alles hinter den Editionen steckt, also probiert sie ruhig aus. Ihr werdet nicht enttäuscht werden!

Dem schließen wir uns kompromisslos an. Danke, dass du dir die Zeit für unser Gespräch genommen hast, und viel Erfolg bei den Pokémon-Championships 2009!

Doppelter Familienspaß auf der Wii im Sparpack!
CARNIVAL Games DOPPELPACK
JAHRMARKT-PARTY & MINIGOLF
2K play
Wii
CAT DADDY GAMES
3+
www.pegi.info
© 2009 Take-Two Interactive Software. Carnival Games, the Carnival Games Logo, the MiniGolf logo, 2K Play, the 2K Play logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive software. Cat Daddy Games and the Cat Daddy Games logo are trademarks of Cat Daddy Games, LLC. Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

Wii MOTIONPLUS:

WAS BRINGT DAS STEUERUNGS-PLUS?

Plus bedeutet normalerweise, dass etwas hinzukommt. Aber gewinnt die Wii-Steuerung mit MotionPlus tatsächlich an Präzision?

TEXT
Christoph Kraus, Sebastian Heise
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE

Wir haben bei Redaktionsschluss dieser Ausgabe exakt drei fertig entwickelte Spiele mit dem Steuerungs-Plus selbst ausprobiert: *Tiger Woods PGA Tour 10*, *EA Sports Grand Slam Tennis* und *Virtua Tennis 2009*. Hinzu kommen viele weitere Testsessions auf Events und bei Entwicklerpräsentationen.

WIR MACHEN MEINUNG!

Sebastian Stange schildert seine Praxiseindrücke wie folgt: „Ja, es funktioniert! Wii MotionPlus macht die Wii-FB endlich so präzise, wie ich es mir schon immer gewünscht habe. Jetzt liegt es an den Spielen, diese Präzision auch stimmig umzusetzen. Sobald solche Titel kommen, wird das Zubehör zum absoluten Pflichtkauf!“. Kollege Florian Hamburger ergänzt: „Das Zubehör ist vielversprechend und birgt eine Menge Potenzial für neue Ideen. Ich glaube allerdings, dass die Entwickler eine Weile brauchen werden, bis sie Wii MotionPlus sinnvoll einsetzen. Bis dahin freue ich mich schon auf die ersten Schwertkämpfe.“ Er bezieht sich damit auf *Red Steel 2*, das wir im Rahmen eines Entwicklerbesuchs ausprobieren konnten. Lead Game Designer Roman Campos Oriola verriet uns in Paris, dass die Wii-FB Bewegungen nicht auseinanderhalten kann. Die Handhaltung sei nicht auf die Spielfigur übertragbar, wenn die Fernbedienung nicht korrekt gehalten werde. Ein Beispiel: „Hältst du die Wii-FB normal und schwingst sie von links nach rechts, erkennt die Wii diese Bewegung. Neigst du sie aber um 90 Grad und schwingst erneut von links nach rechts, dann wird diese Bewegung nicht mehr als rechts und links erkannt, da die Achsen gedreht wurden.“ – Das ist mit MotionPlus kein Problem mehr.

Vor-Ort-Tester Sebastian Heise kommentiert: „Wie gemein! Das kleine Klötzchen verhindert lahmes Zucken bei Wii-Spielen und fordert mich zu intensiver Bewegung auf. Wer sitzt, verliert! Auch wenn bei den bereits erhältlichen Spielen noch nicht das große Steuerungswunder ersichtlich ist, freue ich mich wahnsinnig auf kommende Attraktionen. Denn eine Verbesserung ist ohne jeden Zweifel spürbar – man vergleiche *Virtua Tennis* mit und ohne Wii MotionPlus! Wenn jetzt auch noch *Red Steel 2* tatsächlich hält, was es verspricht, dann wird die Wii wieder zum Gamer-Magneten werden. Ich werde bereit sein!“

MOTIONPLUS... UND JETZT?

Jetzt kommt es darauf an, dass Nintendo seine Entwickler mit dem Schaffen einzigartiger MotionPlus-Games betraut. Denn das beste Zubehör nützt nichts, wenn die Masse an Neuankündigung wieder auf alten Pfaden weitertrampelt. Minispielsammlungen mit halbgarer MotionPlus-Unterstützung, die mit durchdachter Programmierung genauso gut mit der Wii-FB funktioniert hätten, brauchen wir jetzt ebensowenig wie Spiele, die krampfhafte Fuchtelelemente bieten, ohne das Gameplay zu bereichern. Dass die Zukunftsperspektiven dennoch gut sind, beweist ausgerechnet ein Studio, das bei seinem aktuellen Projekt auf MotionPlus-Einbindung verzichtet hat: der *The Conduit*-Macher High Voltage Software. Ein Interview mit den Firmengründern lest ihr in der nächsten N-ZONE. Dann stellen wir auch deren neue Schöpfungen vor: *The Grinder* (eine blutige Online-Multiplayer-Schießerei mit 60 Monstern gleichzeitig auf dem Bildschirm) und *Gladiator A.D.* (ein 3D-Beat'em-Up, das im alten Rom angesiedelt ist). Bis dahin gilt die Devise: Wer keines der auf den folgenden Seiten getesteten Spiele braucht, wartet aufs neue *Wii Sports*. Das Resort öffnet am 26. Juli mit den vorläufig bestätigten Disziplinen Tischtennis, Golf, Jetski, Frisbee und Fechten seine Pforten.

TIGER WOODS PGA TOUR 10

86 N-ZONE EINZELSPIELER-HIT

86 N-ZONE MEHRSPIELER-HIT

VIDEO AUF DVD

Golfen mit Herz, Verstand und MotionPlus: Wie gut puttet es sich mit dem weißen Stecker an der Wii-Fernbedienung?

GOLFEN MIT ANSPRUCH Das Bild bringt's auf den Punkt: Viel Action herrscht nicht auf den Golfplätzen.

Wir wissen wie Nintendo-Fans ticken – und daher verraten wir euch in diesem Test zu *Tiger Woods PGA Tour 10* zuerst, wie sich das Spiel mit dem MotionPlus-Zubehör anfühlt! Das wenig überraschende Fazit: Die mittlerweile nicht mehr allzu revolutionäre Wii-Steuerung erfährt durch das Anhängsel tatsächlich einen Aufwind. Aber jetzt schön der Reihe nach: Im direkten Vergleich wollten wir wissen, wie sich das Schlägerschwingen exakt mit und ohne MotionPlus im Schlepptau auswirkt.

MOTIONPLUS WIRKLICH EIN PLUS?

Wir spielen zunächst nur mit der Fernbedienung: B dient zum Fixieren des Golfschlägers. Jetzt ziehen wir die Wii-FB schwungvoll hinter unseren Rücken. Wir heben unsere Hand ganz sachte ein Stück nach unten – und auf dem Bildschirm zeigen sich keine Auswirkungen. Erst als wir die Hand mit vollem Körpereinsatz in Richtung Boden schwingen, gelingt uns im Spiel ein Abschlag. Das fühlt sich nicht wirklich intuitiv an.

Beim nächsten Schlag möchten wir herausfinden, wie es sich mit MotionPlus golft. Wir stecken das weiße Plastikteil daher auf unsere Fernbedienung und praktischerweise wird es sogleich erkannt. Nach dem Anvisieren des Golfballs haben wir jetzt viel mehr Kontrolle über unseren Schläger. Jede Bewegung, und fällt sie noch so unscheinbar aus, wird 1:1 auf den Fernseher übertragen. Jetzt lassen sich also auch winzige Nuancen bei der Schlägerhaltung festlegen. Ein deutlicher Fortschritt!

FRISBEE-FESTIVAL

Beim Minispiel „Disc Golf" zeigten sich die Verbesserungen sogar noch offensichtlicher: Jedes Zittern unserer Hand führte hier zu einem Effekt auf dem Bildschirm. Es genügt also nicht, einfach nur auf gut Glück mit den Armen zu schütteln, um die Plastikplatte wegzuschleudern. Stattdessen lässt sich sowohl die vertikale als auch die horizontale Ausrichtung der Frisbee-Scheibe justieren – und dann zählt auch noch die Kraft beim Abwurf. Die Überarbeitung hat sich also definitiv gelohnt, allerdings ist *Tiger Woods* auch im dritten Wii-Jahr eine Simulation für Golf-Kenner. „Einfach mal so eben" den Schläger zu schwingen ist zwar möglich, aber nur wer alle Feinheiten kennt, genießt das Spiel in vollen Zügen. Lasst euch von der sterilen, actionarmen Präsentation einfach nicht stören. Immerhin sind einige nette Minispiele integriert, für die ihr allerdings jeweils eine eigene Fernbedienung benötigt. Wer MotionPlus schon vor *Wii Sports Resort* ausprobieren will und kein Freund weißer Polohemden ist, dem empfehlen wir eher einen Blick auf die nächste Doppelseite.

DIE MEINUNG

CHRISTOPH KRAUS:
Von einer Revolution zu sprechen wäre vermessen. Allerdings bringt MotionPlus tatsächlich frischen Wind auf die eingestaubten Plätze. Die Steuerung war vorher schon „gut", aber die flotte 1:1-Bewegungserkennung eurer Schläge ist wirklich brillant. Am besten merkt man das beim Frisbee-Minispiel, wo man mit der Wii-FB nur geringen Einfluss auf die Halteposition der Plastikscheibe hat. Jetzt bewege ich meine Hand nach links – und das Teil zuckt innerhalb von Sekundenbruchteilen tatsächlich auch auf dem Fernseher nach links. Nach rechts – und der Bildschirm folgt meinem Fuchteln! Das stimmige Gesamtkonzept ist Anerkennung wert, und zwar in Form von zwei Hitstempeln! Damit wir nicht irgendwann bei 98% ankommen, bleiben die Wertungen vom Vorjahr unverändert.

FAKTEN

- Dritter *Tiger-Woods*-Teil auf der Wii
- Wii MotionPlus liegt bei
- Online-Modus, Tutorial, Karriere
- Wetterkanal wird unterstützt
- Darstellung in 576i und 16:9

DIE WERTUNG Wii

TIGER WOODS PGA TOUR 10

GENRE	Sport
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	Electronic Arts
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 60 Euro
TERMIN	02. Juli
SPIELER	1-4

\+ Deutlicher Fortschritt bei der Steuerung
\+ Gute Minispiele (Frisbee!)
\- Sehr „ruhig" und trocken präsentiert
\- Läuft nur in niedriger 576i-Auflösung

Steuerung: **85** Grafik: **83** Sound: **85**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
86	**86**

FAZIT: Die gute Simulation wird mit MotionPlus noch ein Stückchen besser. Die Serie richtet sich aber weiterhin explizit an Golf-Kenner.

EA SPORTS GRAND SLAM TENNIS

Mehr Filz, mehr Fläz, mehr Fitness: Der Rasensport ist anscheinend wieder so populär geworden, dass EA eine eigene Serie ins Leben ruft.

FAKTEN

- Wii MotionPlus liegt bei
- Musik von Star-DJ Paul van Dyk
- Karriere-Modus
- 23 Originalspieler
- Zahlreiche Schauplätze anwählbar
- Online-Modus, bei dem ihr Punkte für euer Land sammeln könnt

Was 2006, als die Wii auf den Markt kam, noch unglaublich revolutionär war, unterliegt heute dem typischen Abnutzungseffekt: Apathisch greift der Wii-Spieler zur Fernbedienung und vollführt eine leichte zuckende Bewegung, um seinen Avatar auf dem Bildschirm zu einem Schlagabtausch zu bewegen oder einen Tennisball über das Netz zu befördern. EA riss uns aus dieser Wii-Starre heraus: Ungläubig fluchten wir vor uns hin, als *Grand Slam Tennis* unser gedankenverloren-grobmotorisches Geschüttel mit körbeweise Bällen im Aus quittierte: Für dieses Spiel muss man sich wirklich bewegen!

TENNIS-LEGENDEN

Grand Slam Tennis besticht zunächst durch einen etwas detailarmen Comic-Look, der dennoch stimmig und passend aussieht. Die Sounduntermalung ist dagegen klasse und sorgt für eine tolle Tennisplatzkulisse im Wohnzimmer. Neben aktuellen Spitzenspielern wir Rafael Nadal sind auch Legenden wie Boris Becker und Pete Sampras dabei. Die kleinen Männchen wirken wie Karikaturen ihrer realen Vorbilder. Einfach herrlich, wie der kleine John McEnroe stinksauer seinen Schläger auf den Boden schmettert! Zu den vorhandenen Spielern gesellen sich eure eigenen dazu, die ihr in einem Editor erstellen könnt. Indem ihr Matches gewinnt und Aufgaben im Karrieremodus löst, arbeitet ihr nach und nach an der Fitness und an den Techniken eures digitalen Konterfeis, bis ihr euch endlich zum Grand-Slam-Gewinner hochgearbeitet habt.

AUFSCHLAG Unter den 23 Charakteren finden sich natürlich auch zahlreiche erfolgreiche Frauen der Tenniswelt.

DAS BEWEGUNGS-PLUS

Nur deutliche Bewegungen der Wii-FB helfen weiter: Nur wenn ihr auch wirklich nach links oder rechts schwingt, schlagt ihr unhaltbare Bälle übers Netz. Ist ein Nunchuk angeschlossen, bewegt ihr euren Sportler per Analog-Stick über den Platz, ohne bewegt er sich von selbst zum Ball. Mit gedrücktem B-Knopf stoppt ihr die Filzkugel, während ihr mit einem Druck auf die A-Taste Lobs schlagen könnt. Topspins und Slices dagegen erzielt ihr mit den korrekten Bewegungen. Ist das (beiliegende) Wii MotionPlus angestöpselt, registriert die Wii auch, ob ihr Vor- und Rückhand anwendet und wie ihr den Schläger haltet. Selbst im laufenden Spiel könnt ihr jederzeit variieren. Auch die Einstellung für Linkshänder ist vorbildlich.

TENNISARM?

Grand Slam Tennis spielt sich so flott, dass EA an einen Kalorienzähler praktischerweise gleich gedacht hat. Leider landen trotz allem unverhältnismäßig viele Bälle im Aus und nicht jede Bewegung wird exakt so umgesetzt, wie ihr sie ausführt. Da der Titel sich irgendwo zwischen Simulation und Arcade bewegt, ist die Steuerung zu präzise, um wild zu fuchteln, der Ballwechsel aber manchmal zu schnell, um mit jedem Schlag eine überlegte und gut getimte Bewegung auszuführen. Und gerade deshalb ist der Grad an Präzision, den man mit ein wenig Übung erzielen kann, wirklich beachtlich! Trotz aller Kritik: Tennis auf einer Konsole hat sich noch nie so gut angefühlt.

DIE MEINUNG

SEBASTIAN HEISE:
Da *Grand Slam Tennis* das erste Spiel mit WiiMotionPlus-Unterstützung war, das bei uns eintrudelte, wurde es auch bei den Kollegen aus den anderen Redaktionen schnell zur Attraktion des Monats. Ständig schnappte sich jemand den mit dem neuen Zubehör bestückten Controller, um sich selbst ein Bild machen zu können. Doch die Reaktionen könnten kaum unterschiedlicher ausfallen: Von euphorischen Jubelstürmen bis zu extrem frustrierten Tennis-Cracks haben wir innerhalb von zwei Tagen wohl so ziemlich jede erdenkliche Reaktion erlebt. Tatsächlich klappte das Spiel selbst bei mir je nach Tagesform mal besser, mal schlechter. Dass *Grand Slam Tennis* *Wii Sports* und Konsorten in die Tasche steckt, dürfte klar sein. Das Sportspektakel wirklich fair zu bewerten, ist dennoch ein undankbarer Job. Daher halte ich einfach mal drei Dinge als persönliches Fazit fest: 1. Wii MotionPlus macht das Spiel präziser und angenehmer, Potential nach oben ist aber nach wie vor da. 2. So viele Möglichkeiten und so realistisches Konsolen-Tennis hat es bisher trotzdem noch nie gegeben. Zocker, die wirklich auf dem Platz schwitzen, fällt der Einstieg dementsprechend leichter. 3. Das Kabel zwischen Wii und Nunchuk hat noch nie so genervt wie bei diesem Spiel.

DIE WERTUNG Wii

EA SPORTS GRAND SLAM TENNIS

GENRE	Sport
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	Electronic Arts
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 55 Euro
TERMIN	10. Juni
SPIELER	1-4

- \+ Endlich kommt Bewegung ins Spiel
- \+ Gelungener Karrieremodus
- \+ Ideal für ein Mehrspieler/Online-Match
- − Steuerung noch nicht optimal

Steuerung: **80** Grafik: **71** Sound: **84**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
86	**82**

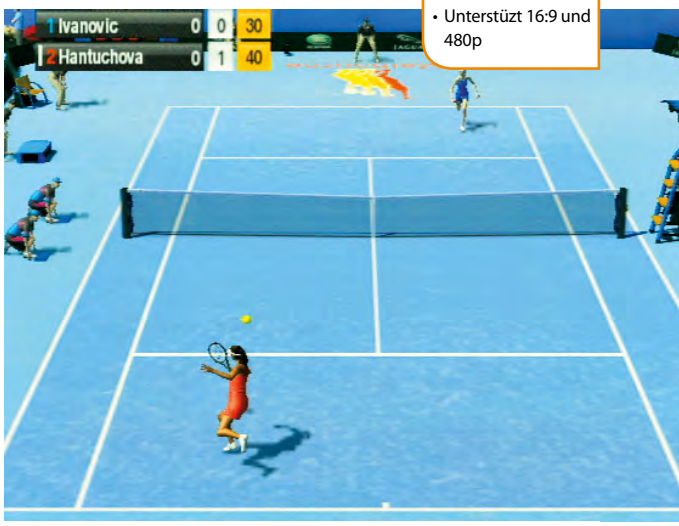
FAZIT: Jeder sollte das neue Feeling selbst erleben - vom Anfänger bis zum Profi. Hier ist der Begriff Sportspiel wirklich angebracht!

VIRTUA TENNIS 2009

Neben EAs Grand Slam Tennis möchte euch SEGA mit einer der beliebtesten Sportspielserien überhaupt auf den Platz zerren.

FAKTEN

- Erstes *Virtua Tennis* für eine Nintendo-Heimkonsole
- Mit oder ohne Wii MotionPlus spielbar
- 12 Minispiele
- Zahlreiche Original-Spieler
- Drei Tennislegenden
- Davis-Cup-Lizenz
- Unterstützt 16:9 und 480p



DOWN UNDER Spielt auf zahlreichen bekannten Plätzen legendäre Duelle nach – wie hier in Melbourne.

Der Sommer ist auch in der Redaktion in Fürth angekommen. Prima, da dürfen wir mit offenen Fenstern bei gefühlten 30 Grad vor dem Fernseher schwitzen und das Duell der Tennisgiganten austragen: Während EA auf unzählige Lizenzen und Cartoon-Look setzt, steht hinter SEGAs *Virtua Tennis* eine starke Lizenz, die seit Jahren zu den Platzhirschen unter den Sportspielen gehört. Also: Wieder die Fenster aufgerissen und den Controller geschwungen: Bringt der Sprung auf die Wii wirklich Bewegung in die Serie?

GROSSE TENNISWELT

Zumindest der Umfang fällt nicht zu knapp aus: Wählt aus über 20 Originalspielern und zahlreichen bekannten Arenen eure Favoriten aus, bevor ihr mit bis zu drei Mitspielern auf den Platz tretet. Begebt ihr euch in den Karrieremodus, könnt ihr euch in einem umfangreichen Editor einen eigenen Spieler konstruieren und ihn mit Übungsmatches, Fitnesseinheiten und Spezialtraining aufpeppeln, bevor der Neuling auch für die ganz Großen der Tenniswelt gewappnet ist. Besonders die zwölf integrierten Minispiele lockern eure Profikarriere auf, in denen ihr Steine auflöst, Aliens vom Platz befördert oder Schiffe zum Kentern bringt. Da diese kleinen Herausforderungen in verschiedenen Schwierigkeitsstufen anwählbar sind, könnt ihr euch auch länger damit beschäftigen.

SEHR BEWEGEND

Wie *Grand Slam Tennis* hetzt euch auch SEGAs Pendant durch das heimische Wohnzimmer. Nur wenn ihr aufrecht steht und eure Bewegungen schwungvoll ausführt, schafft ihr es, einen Ballwechsel länger als ein- oder zwei Schläge aufrecht zu halten. Wie in Sportspielen auf der Wii inzwischen üblich, bewegt sich euer Spieler von selbst, solltet ihr das Nunchuk abziehen. Im Gegensatz zu EAs *Grand Slam Tennis* wählt ihr vor jedem Match, ob Wii MotionPlus angeschlossen ist oder nicht, die Zusatzhardware wird nicht automatisch erkannt. Ansonsten funktioniert die Bewegungssteuerung ein wenig intuitiver als bei der Konkurrenz; obwohl die Bälle mit einer ähnlich hohen Geschwindigkeit über das Netz fliegen, gelingt die Ballannahme etwas besser. Was nicht heißt, das nicht auch mal ein Ball im Aus landet oder euer Spieler den Ball nicht bekommt, obwohl ihr die Wii-FB majestätisch durch den Raum habt surren lassen – das kommt wohl in den besten Familien vor.

MATCHBALL

Spielt ihr ohne den kleinen Zusatzwürfel, hat euer Spieler einen Balken über dem Kopf, welcher anzeigt, wohin ihr den Ball spielen werdet, wenn ihr im gleichen Moment den Schläger schwingt. Diese Technik macht zwar Sinn, fühlt sich aber nicht natürlich an. Mit einiger Übung könnt ihr sie dennoch in den Griff bekommen. Damit zeigt sich: Ohne Nintendos kleinen Korrekturklotz hätte die Wii nicht die nötige Präzision für ein ernstzunehmendes Tennisspiel. Mit zusätzlicher Power schafft sie es aber, das Arcadefeeling eines *Virtua Tennis* aufzufangen und in einem Tempo umzusetzen, das fast dem des Originals entspricht. Die Frage, zu welchem der beiden Spiele ihr greifen solltet, kann wohl nur ein ausgiebiges Probespiel beantworten.

DIE MEINUNG

SEBASTIAN HEISE:
Nach schweißtreibenden Duellen mit den Kollegen bei *Grand Slam Tennis* hatte ich mich langsam an die Wii MotionPlus-Kontrolle gewöhnt und gelernt, meinem Körper das Geschüttel abzugewöhnen. Dann kam *Virtua Tennis* und wieder ging es auf den Tennisplatz. Nun etwas geübter konnte ich mich im Match mit Roger Federer und all den anderen Spitzensportlern austoben. Dabei kam ich mit der Steuerung einen Tick besser klar als mit dem Herausforderer von Electronic Arts, sofort fühlte ich mich an unzählige Stunden *Virtua Tennis* auf der Dreamcast erinnert. Dafür gefällt mir der knuddelige Look des EA-Titels besser, da er partytauglicher ist und den gewissen Wii-Charme versprüht. Trotzdem fühlt sich *Grand Slam Tennis* ein wenig realistischer an und dürfte eher diejenigen ansprechen, die auch gerne auf dem echten Platz den Schläger schwingen. Beide Spiele bieten aber ein rundum gelungenes Gesamtpaket und profitieren von der neuen Hardware, auch wenn in beiden Fällen noch ein Stück Weg zurückzulegen ist, bis die Steuerung wirklich perfekt ist. In diesem Sinne: 40 beide.

DIE WERTUNG — Wii

VIRTUA TENNIS 2009

GENRE	Sport
HERSTELLER	Sega
ENTWICKLER	Sega
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 50 Euro
TERMIN	12. Juni
SPIELER	1-4

- \+ Gelungene Präsentation
- \+ Viele Minispiele
- \+ Tolle Steuerung mit Wii MotionPlus…
- – … ohne dagegen sehr gewöhnungsbedürftig

Steuerung: **82** Grafik: **73** Sound: **68**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
87	**83**

FAZIT: Auch SEGA schnürt ein dickes Gesamtpaket, das nicht nur mit mehreren Spielern zündet. Willkommen auf der Wii, *Virtua Tennis*!

MOST WANTED!

Hier findet ihr kurz und knapp Infos zu den wichtigsten kommenden Spielen.

RED STEEL 2 — Wii/DS

Obwohl der erste Teil nicht zu 100 Prozent überzeugen konnte, hat die spaßige Schwertschwingerei doch eine große Fangemeinde. Kaum angekündigt, schießt *Red Steel 2* auf den zweiten Platz unserer Wii-Most-Wanted-Charts. Und das nicht zu Unrecht, denn *Red Steel 2* verspricht viele Schwächen des Vorgängers auszubügeln. In Verbindung mit der Wii-Motion-Plus-Steuerung erwartet uns hier ein ganz heißer Action-Kracher, der das Zeug dazu hat, sich auch in den Bestenlisten dauerhaft einen Platz ganz oben zu sichern. Wir bleiben am Ball!

Wii	Red Steel 2	Ende 2009	Action

THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS DS

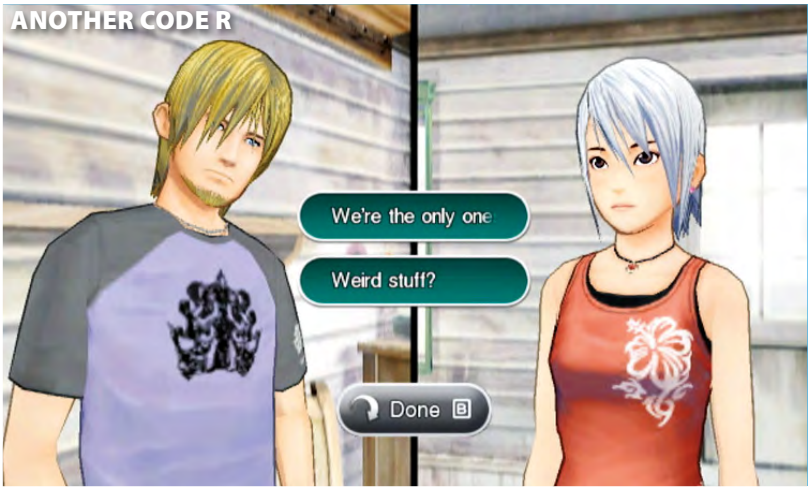
Das neue *Zelda* schiebt sich in unseren Charts fast bis an die Spitze – lediglich an der Pokémon-Konkurrenz aus dem eigenen Haus kommt Links neues Abenteuer noch nicht vorbei. Sobald es neue Bilder und Infos gibt, findet ihr sie in der N-ZONE bzw. unter www.n-zone.de.

DS	Zelda: Spirit Tracks	Nicht bekannt	Action-Adventure

Wii SPORTS RESORT — Wii

Die Hardware gibt's bereits in Kürze, das Spiel, auf das alle bewegungsfreudigen Wii-Besitzer warten, folgt Ende Juli. Wir sind gespannt, mit was uns Nintendo überraschen wird – die bislang bekannten Infos reichen jedenfalls schon, um die Fans heiß auf das Game zu machen!

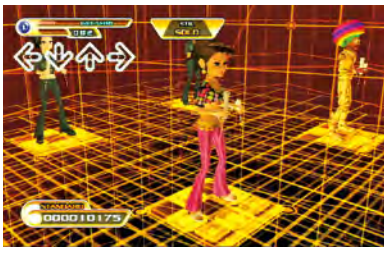
Wii	Wii Sports Resort	24. Juli	Sport



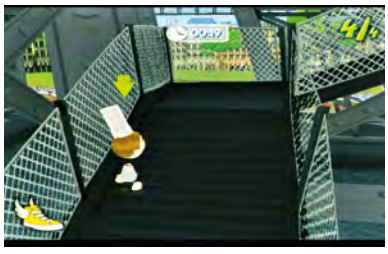
IN ALLER KÜRZE

Hier findet ihr Screenshots zu Spielen, die es aus Zeit- oder Platzgründen nicht mehr in die vor euch liegende Ausgabe der N-ZONE geschafft haben. Hinter dem Spieletitel seht ihr unsere Einschätzung bezüglich des jeweiligen Spiels. Wie gewohnt vergeben wir hier maximal fünf Punkte.

YU-GI-OH! 5D'S WHEELIE BREAKERS (Wii)
Einschätzung: ●●●●○



DANCE DANCE REVOLUTION HOTTEST PARTY 2 (Wii)
Einschätzung: ●●●●○



PLAY THE WORLD (Wii)
Einschätzung: ●●●○○

DER VORSCHAUTEIL

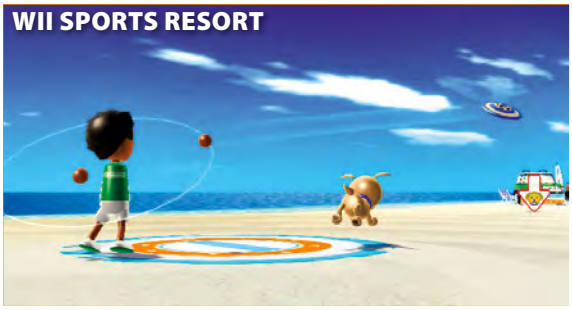
Wii

24 Another Code R
30 Cursed Mountain
28 Need for Speed: Nitro
35 Shaun White Snowboarding 2
20 Silent Hill: Shattered Memories
32 Spectrobes: Der Ursprung
26 Teenage Mutant Ninja Turtles: Smash-Up
34 Tony Hawk: RIDE

DS

36 Pokémon Gold/Silber
37 Kingdom Hearts 358/2 Days

MOST-WANTED-CHARTS



Platz	*	Titel	Monate
1	3	Wii Sports Resort	9
2	Neu	Red Steel 2	1
3	1	Mario & Sonic bei den Olympischen Wintersp.	3
4	4	The Conduit	9
5	2	Pikmin 3	9

Platz	*	Titel	Monate
1	2	Pokémon Platin	7
2	3	The Legend of Zelda: Spirit Tracks	2
3	1	Mario & Luigi RPG 3	4
4	Neu	Kingdom Hearts 358/2 Days	1
5	4	Kirby Super Star Ultra	7

SILENT HILL SHATTERED MEMORIES

Dieser Horrortrip legt euch auf die Behandlungscouch und bringt eure finstersten Träume ans Licht – und dann auf den Bildschirm!

FAKTEN

- Eine Neuerzählung des ersten Silent Hill-Games für die PSone
- Gegner können nicht getötet werden
- Das Spiel analysiert euer Verhalten
- Bei jedem Durchgang anders
- Mobiltelefon ist wichtiges Spielelement
- Rund acht Stunden Spielzeit
- Soundtrack von Akira Yamaoka
- Von Climax Studios (Silent Hill Origins, Overlord: Dark Legend)

TEXT
Sebastian Heise
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
Konami

Nintendo-Premiere: Eines der beliebtesten Survival Horror-Games soll dieses Jahr auch Wii-Besitzer in die alptraumhafte Welt des Städtchens Silent Hill entführen. Für uns natürlich Grund genug, den Entwicklern von Climax in England über die Schultern zu schauen. Als unser Flieger endlich im trüben Silent Hi… Southampton aufsetzte und wir uns auf den Weg nach Portsmouth an der Südküste Englands machten, staunten wir nicht schlecht: Inmitten eines hochmodernen Hafenstädtchens, dessen Wahrzeichen ein futuristisch anmutender, blau strahlender Aussichtsturm in Form eines Segels ist, genießen die Jungs von Climax den Ausblick auf ein herrliches Meerespanorama. Während Segelschiffe an uns vorbeizogen und die Sonne auf der Wasseroberfläche glitzerte, erlebten wir auf dem Bildschirm das pure Gegenteil dieser entspannenden Freiheit hinter den riesigen Glasfenstern: Hilflosigkeit und Panik.

ABGRÜNDE DER SEELE

Shattered Memories basiert auf dem ersten *Silent Hill*, welches 1999 für die PlayStation erschien. Doch handelt es sich nicht um ein Remake des Klassikers, sondern um eine völlige Neu- und Umerzählung. Story, Charaktere und Umgebungen wurden teilweise verändert, die Grafik komplett überarbeitet. Schon die Erzählperspektive ist beachtlich: Wir sehen den alten neuen Protagonisten Harry Mason auf der Behandlungscouch eines Psychiaters liegen. Harry bekommt einen Fragebogen in die Hand gedrückt, den wir beantworten müssen. Der Seelenklempner ist dabei nicht gerade zimperlich: Das Spiel fragt nach sexuellen Vorlieben und Untreue. Nachdem wir den Doc mit unseren Antworten zufrieden gestellt haben, versetzt uns das Spiel zurück in die Ereignisse von 1999: Nach einem

IN DER FALLE In den Alptraumsequenzen ist Harry umzingelt von Monstern. Nie weiß man, woher der nächste Angriff kommt!

FREEZE! Zum ersten Mal erblickt Harry eine der alptraumhaften Kreaturen, die hinter einer dicken Eisschicht lauert.

RUNTER MIT DIR! Mit Gesten der Wii-FB schüttelt ihr die Verfolger ab, während ihr durch Harrys labyrinthische Alpträume stolpert.

schweren Autounfall befreit sich Harry aus dem Wrack seines Wagens und begibt sich auf die Suche nach seiner Tochter Cheryl. Mit ncihts außer einer Taschenlampe, einem Handy und einem Foto seiner Tochter betritt Harry das kleine Städtchen Silent Hill – und der Alptraum beginnt!

DIE SEELE DER STADT

Mit der Wii-FB schwenken wir die Taschenlampe in der Hand unseres Protagonisten über haufenweise Schutt und Trümmer, die beeindruckende und unheimlich atmosphärische Schatten werfen. Schneeflocken trudeln durch den schwarzen Nachthimmel, die wir mit dem Lichtkegel unserer Lampe anstrahlen können. Harrys Atem kondensiert in der kalten Nachtluft. Da ein knarzendes Geräusch, dort ein Schemen im Hintergrund. So werden wir hineingeworfen in das verlassene Städtchen Silent Hill. Vorsichtig durchsuchen wir alte Schuppen und Lagerhäuser. Mit dem Nunchuk steuern wir Harry, während wir die Wii-FB wie eine Taschenlampe auf den Bildschirm richten, um die Finsternis vor uns auszuleuchten. An besonderen Stellen wechselt die Kamera, die sich sonst hinter Harry befindet, in einen Extrabildschirm. Nun könnt ihr Gegenstände manipulieren, beispielsweise eine Dose mit A und B greifen oder den Reißverschluss eines Pullovers an einer Schaufensterpuppe öffnen. Auf diese Art löst ihr die zahlreichen Rätsel, wobei sich die Lösungen immer in unmittelbarer Nähe befinden. So lauft ihr nicht mehr minutenlang durch die Straßen, um einen Schlüssel am anderen Ende der Stadt zu bekommen. Der Detailreichtum der Spielwelt ist überwältigend. Wir tasten uns voran von einem Raum zum nächsten, bis uns von einer Kellnerin offenbart wird, dass wir schon lange in Silent Hill wohnen. Sie zeigt uns den Weg zu unserer Adresse, in der Hoffnung, dass Cheryl dort auf uns wartet. Völlig verwirrt und von seinen Erinnerungen betrogen verlässt Harry die Bar.

DER ALPTRAUM BEGINNT

Plötzlich vibriert unser Controller und irgendwo im Raum klingelt ein Handy. Oh, das Geräusch kommt aus der Wii-FB in unserer Hand. Wir nehmen per A-Knopf ab und hören eine verzerrte, rauschende Nachricht von Cheryl, die vor einer dunklen Bedrohung warnt, vor der es kein Entrinnen gibt. Hysterisch schreit sie in den Hörer: Wir sollen laufen, so schnell wir können. Ohne Vorwarnung verwandelt sich die Stadt um uns herum. Alarmanlagen von Autos heulen auf und die gesamte Stadt verformt sich. Wände und Häuser sind plötzlich von einer dicken Eisschicht überzogen. Harry atmet schneller. Wir betreten die einzige Tür, die nicht unter dickem, funkelnden Eis verpackt ist, und der Schein unserer Taschenlampe streift ein fremdartiges Wesen. Keinen Meter weiter springt uns das Monster von der Seite an. Wir schütteln den Unhold mit einer schnellen Bewegung in die angezeigte Richtung ab und kriechen unter einen Tisch. Blaue Flächen weisen uns den Weg durch labyrinthische Gänge. Ein deutliches Rauschen stört das Bild und erinnert an eine defekte Fernsehröhre. Drücken wir auf dem Steuerkreuz nach

hinten, wirft Harry einen raschen Blick über seine Schulter. Mindestens drei der wieselflinken Kreaturen verfolgen uns und scheinen sich auf diabolische Weise abzusprechen! Indem wir die Wii-FB schwingen, stoßen wir eine der Kreaturen ab, die auf Harrys Schultern sitzt und nach seinem Gesicht greift. Gleich mehrere der Wesen umklammern uns und wollen uns einen Vorsprung hinunterziehen. Hinter einer der Türen kehrt schließlich Ruhe ein und Harry beginnt nach seiner Tochter zu rufen. Obwohl er der tödlichen Bedrohung gerade knapp entkommen ist, lässt uns das Gefühl nicht los, dass der Alptraum gerade erst begonnen hat.

ES WERDE LICHT Genial! So tolle Schatteneffekte und einen solchen Detailreichtum gab es auf der Wii bisher noch nie!

DURCH DIE LINSE Mit eurem Handy seht ihr an vielen Stellen Dinge, die dem bloßen Auge verborgen bleiben.

RÄTSELEINLAGE In solchen Extrabildschirmen könnt ihr Objekte greifen und benutzen – aus einer der Dosen könnt ihr einen Schlüssel schütteln!

FÜR DIE WII GEMACHT

Langsam beginnt mein Bewusstsein zu registrieren, dass ich in einem Präsentationsraum vor einem Bildschirm mit Blick auf Segelschiffe und Motorboote sitze. Dass das Spiel derart intensiv wirkt, liegt nicht zuletzt an der gelungenen Grafik und dem brillanten Soundtrack. Jedes Objekt wirft im Lichtkegel der Taschenlampe realistische Schatten, wie man sie bisher noch in keinem Wii-Spiel gesehen hat. Die *Silent Hill*-typischen Grafikfilter sorgen für ein „dreckiges" Bild, welches die Spielumgebung surreal wirken lässt. Die Musik wurde erneut von Konamis Haus- und Hofkomponist Akira Yamaoka komponiert, der der *Silent Hill*-Serie von Beginn an seinen Stempel aufgedrückt hat und entscheidend zur Stimmung beiträgt. Auch die Idee des rauschigen Handys in Harrys Hand, dessen Sound vom Lautsprecher der Wii-FB erzeugt wirkt, saugt euch mitten in das Geschehen auf dem Bildschirm hinein. Mit dem Mobiltelefon könnt ihr euch auch eine Karte anzeigen lassen, Anrufe tätigen oder Fotos machen – die manchmal auch Dinge zeigen, die in der Realität gar nicht existieren. „*Shattered Memories* wurde von Anfang für die Wii entwickelt und auf die Hardware zugeschnitten. Zwei Kernelemente der Serie, der gestörte Radioempfänger und die Taschenlampe, lassen sich nirgends so perfekt umsetzen wie auf der Nintendo-Konsole", so Mark Simmons, der Produzent des Titels.

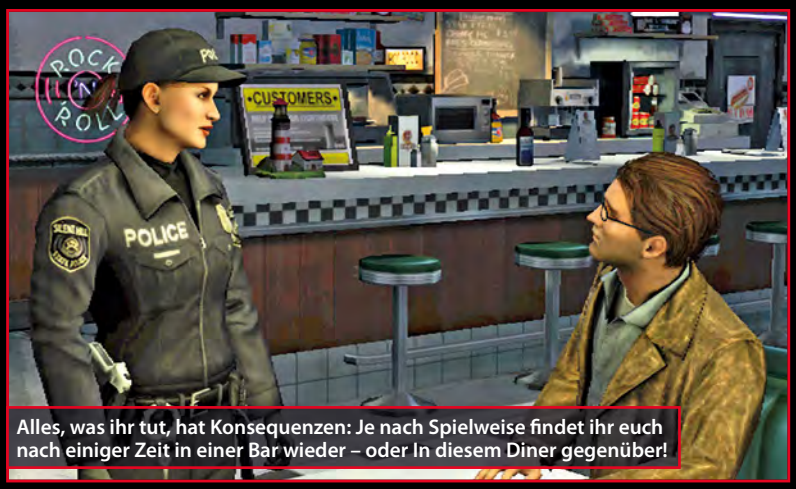
VOLLKOMMEN WEHRLOS

Während durch diese Features bereits das Durchsuchen des kleinen Örtchens mit seinen Einwohnern eine erstaunlich dichte Atmosphäre erzeugt, liegt der eigentliche Reiz des Spiels in den Alpträumen. Die sollen diesmal nicht so berechenbar daherkommen wie in den Vorgängern, sondern können jederzeit und ohne jegliche Vorwarnung eure Wahrnehmung auf den Kopf stellen. Das alles funktioniert komplett in Echtzeit – im gesamten Spiel gibt es keine Ladezeiten. Damit sich dieses Spielelement nicht abnutzt, soll jeder der Horrortrips komplett anders sein. Weshalb aber kann ich mich gegen die Kreaturen nicht wehren wie in anderen Genrevertretern? „Wenn ich einen Alptraum habe, macht er mich nicht fertig, weil ich Monster mit einer Brechstange töte, sondern weil ich komplett wehrlos bin. Alles um mich herum wird zur Bedrohung, und alles, was ich dagegen tun kann, ist weglaufen. Niemand würde auf die Idee kommen, ein Monster anzugreifen, unsere erste Reaktion ist Flucht. Mit *Shattered Memories* heben wir das Survival Horror-Genre auf eine völlig neue Ebene!", kommentiert Game Designer Sam Barlow. Trotz modernster Technologie und Handy seid ihr also völlig wehrlos und vollkommen

WER SPIELT HIER MIT WEM?

Silent Hill: Shattered Memories verfolgt jeden eurer Schritte – und blickt so tief in eure Seele hinein!

Silent Hill beobachtet jeden eurer Schritte! Nicht nur die Antworten auf persönliche Fragen, die ihr dem Psychiater gebt, sondern auch euer Verhalten und eure Spielweise beeinflussen das gesamte Spiel! Je nach eurem Profil verändert sich alles von kaum merklichen Kleinigkeiten bis hin zu ganzen Spielabschnitten. Bleibt ihr stehen und überlegt oder seid ihr ständig in Bewegung? Welche Objekte schaut ihr euch näher an, welche lasst ihr links liegen? Die Produzenten versprachen uns, dass 100 Spieler 100 verschiedene Spiele sehen werden, wenn sie *Shattered Memories* spielen. Wie genau das funktioniert und wie entscheidend die Änderungen letztendlich sein werden, wollten sie allerdings noch nicht verraten. Tatsache ist aber: Das hat es in dieser Form noch nie gegeben! Wir selbst erlebten in unserem Probelauf einige Überraschungen: Nach den ersten Spielminuten findet ihr euch auf einer der Hauptstraßen von Silent Hill wieder, zu eurer Linken befindet sich ein typisch amerikanisches Diner, rechts von euch seht ihr eine heruntergekommene Bar. Bei unserem ersten Durchlauf war nur die Bar geöffnet, in der wir uns mit der Kellnerin unterhielten und so die Story vorantrieben. Als wir zum zweiten Mal diese Stelle erreichten, standen wir wieder vor der Bar und dort vor verschlossenen Türen. Stattdessen konnten wir diesmal das Diner betreten, in dem eine Polizistin uns die nötigen Hinweise gab und den Storyschnipsel aus einer anderen Perspektive beleuchtete. Klar, eine Kellnerin geht mit verwirrten Fremden anders um als eine Ermittlerin. Als ein Kollege das Diner erreichte, traf er übrigens eine jüngere, wesentlich attraktivere Polizistin. Was das wohl über meine Psyche aussagt? Dieser bohrende Blick trägt enorm zur Atmosphäre des Horror-Adventures bei – *Silent Hill* ist nicht nur um dich herum, es ist in deinem Kopf!



Alles, was ihr tut, hat Konsequenzen: Je nach Spielweise findet ihr euch nach einiger Zeit in einer Bar wieder – oder In diesem Diner gegenüber!

auf euch allein gestellt, was das Gefühl der Hilflosigkeit noch weiter verstärkt. Je nach eurer Spielweise konfrontiert euch das Spiel mit euren tiefsten Ängsten und passt sich sogar eurem Verhalten an, um jedem Spieler ein auf sein psychologisches Profil zugeschnittenes Erlebnis zu bieten.

SPIEL MIT VERSTAND

Mindestens genauso spannend dürfte die Story werden. Genaues wollten die Produzenten zwar noch nicht verraten, aber es wird definitiv haufenweise Wendungen und Überraschungen geben. Im Moment sieht es so aus, als würde der von Alpträumen geplagte Harry im Nachhinein die Ereignisse aus Silent Hill mit Hilfe eines Psychiaters aufarbeiten. Aber wie vertrauenswürdig ist der Whisky trinkende Seelenarzt wirklich? Existiert er überhaupt? Wo befindet sich Harry tatsächlich? Wir sind uns sicher, dass uns hier noch einige Überraschungen erwarten werden. Zumindest ist die psychologische Interpretation jetzt amtlich: Silent Hill lässt die Alpträume und unbewussten Fantasien der Besucher wahr werden. Die Stadt ist wie ein übermächtiges Wesen, das über jeden Schritt und sogar Gedanken des Eindringlings Bescheid weiß. Was für Dinge verstecken sich also an den dunkelsten Stellen von Harrys Seele? Auf welche Pfade führen uns seine bruchstückhaften Erinnerungen? Der Fokus des Spiels liegt ganz klar auf der brillant ausgearbeiteten Geschichte, die sich eurer Spielweise anpasst, um noch intensiver zu werden. Etwas Sorgen machen wir uns nur noch um das Gameplay: Hoffentlich erwarten uns auch komplexere Rätsel und Passagen, die auch unerschrockene Zocker herausfordern. Denn die bisher gezeigten Passagen waren noch recht leicht zu bewältigen. Sogar eine Hilfefunktion soll es geben. „Wir wollen, dass jeder Spieler das Spiel auch durchspielt. Wir haben die Erfahrung gemacht, dass viele Spieler ihre Titel nach wenigen Stunden liegen lassen und nie das Ende sehen. Da *Shattered Memories* aber erst Sinn macht, wenn man es bis zum Schluss gespielt hat, kann man es in acht Stunden durchspielen. Zudem haben wir bewusst auf ärgerliche, frustrierende Passagen verzichtet", so Sam Barlow. Ob der Titel tatsächlich immer wieder aufs Neue überraschen kann, wird erst die fertige Version des Spiels zeigen. Übermäßig blutig soll der Titel übrigens nicht werden, sondern eher mit psychischen Schockeffekten auftrumpfen. Konami hofft daher auf eine Freigabe ab 16 Jahren. Wer die Serie kennt, darf sich aber natürlich auf die gewohnte Atmosphäre und die typische makabre Aufmachung freuen.

NUR IM TRAUM?

Noch immer gefesselt von den verstörenden Bildern auf dem Bildschirm steige ich in meinen Flieger und lasse die idyllische Uferpromenade hinter mir. War ich gerade in Portsmouth? Oder war ich in Silent Hill? Was alles nur ein Spiel? Das mulmige Gefühl, jemand hätte tief in mich hineingeschaut, verfolgt mich. Meine Erinnerungen zerspringen und verschwimmen wie trübes Wasser. Eine Stimme von ganz weit unten – wie aus einer fernen Stadt – flüstert mir zu, ich soll so schnell wie möglich zurück nach Silent Hill kommen. Nichts ist so, wie es scheint … Nur dort kann ich mir Klarheit verschaffen.

VORSCHAU **Wii**

SILENT HILL
SHATTERED MEMORIES

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Konami
ENTWICKLER	Climax
TERMIN	2009

EINSCHÄTZUNG

FAZIT: Endlich feiert die großartige Serie ihre Premiere auf einer Nintendo-Konsole! Die vielen frischen Ideen deuten auf Horror-Hit hin.

FLASHBACK An bestimmten Stellen im Spiel sieht Ashley plötzlich die Vergangenheit vor sich: War sie im Alter von drei Jahren schon mal mit ihrer Mutter am Lake Juliet?

FAKTEN

- Die Fortsetzung zum DS-Hit Another Code: Doppelte Erinnerung
- Von den Machern von Hotel Dusk
- Anime-Look
- Adventure mit mehreren Kapiteln
- Spielt zwei Jahre nach dem ersten Teil
- Ashley ist wieder der Hauptcharakter
- Neue Geräte im Spiel, die dem DSi und der Wii-FB nachempfunden sind
- Deutlich länger als der Vorgänger

TEXT
Sebastian Heise
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
Nintendo

ANOTHER CODE R:

DIE SUCHE NACH DER VERBORGENEN ERINNERUNG

Anscheinend wird Ashley vom Pech verfolgt: Auch das zweite Treffen mit ihrem Vater endet in einer Katastrophe.

Wer das innovative Adventure *Another Code: Doppelte Erinnerung* für den DS gespielt hat, kann sich bestimmt noch an die junge Ashley erinnern, die herausfindet, dass ihre Eltern an einem geheimen Projekt namens Another werkelten. Mit dieser High-Tech-Maschinerie sollte es möglich sein, die Erinnerungen einer Person zu löschen oder durch andere auszutauschen. Da eine solche Macht aber immer auch eine große Gefahr darstellt, versprach Ashleys Vater, die Arbeit herunterzufahren und sich von nun an mehr um seine Tochter zu kümmern. In *Another Code R* ist diese inzwischen 16 Jahre alt und träumt wie viele Teenager von einer Karriere als Musikerin. Nur aus dem Versprechen des Vaters wurde nichts, denn noch immer ist der Wissenschaftler in ominöse Forschungen verwickelt. Immerhin lädt er Ashley nach sechs Monaten des Wartens per Brief zu einem Camping-Ausflug ein. Widerwillig lässt sie sich auf den Vater-Tochter-Trip an den Lake Juliet ein – und stürzt sich Hals über Kopf in ihr zweites großes Abenteuer.

PASSEND ZUM LAUNCH Ashley bekommt von ihrem Vater ein Gerät, das an einen DSi erinnert und sowohl Fotos schießen als auch Nachrichten empfangen kann.

VOM REGEN IN DIE TRAUFE

Sobald Ashley am Lake Juliet aus dem Bus steigt, wird sie von einer schemenhaften Person angerempelt – als sie wieder zu sich kommt, ist ihre Tasche und damit ihr gesamtes Hab und Gut verschwunden. Wie zu erwarten war, taucht auch ihr Vater nicht am verabredeten Treffpunkt auf und nun dürft ihr mit Ashley den idyllischen Campingplatz selbst erkunden. Mit Pfeilen bewegt ihr sie wie auf Schienen auf vorgegebenen Pfaden. Nehmt ihr eine Abzweigung, dreht sich die Kamera automatisch mit, sodass ihr Ashley immer von der Seite seht. Zum Glück bekommt ihr bald eine Karte, an der ihr euch jederzeit orientieren könnt.

NEUES SPIELZEUG

Die einzigen Habseligkeiten, die Ashley nach dem dreisten Diebstahl noch bei sich trägt, sind ein seltsamer Anhänger ihrer Mutter, der wie eine Träne geformt ist, und ein neues Gadget von ihrem Vater, genannt DAS. An dieser Stelle greift *Another Code R* eine der besten Ideen des Vorgängers auf, in dem der DS mit seinen Eigenschaften

IM GESPRÄCH Zwar gibt es keine Sprachausgabe, dafür sind die Figuren während der gesamten Gespräche animiert und mit Mimik versehen.

INTERAKTIV Oft wechselt das Spiel in einen Extrabildschirm, in dem ihr Objekte bewegen und bedienen könnt, wie hier diesen Hebel.

LEBHAFT Habt ihr in Gesprächen mehrere Möglichkeiten, seht ihr Ashley mit lebendiger Mimik und Gestik die möglichen Antworten präsentieren.

UNTERWEGS Klickt auf die Pfeile am Bildrand, um Ashley nach links oder rechts zu bewegen.

selbst zum Objekt im Spiel wurde. Daher dürfte es kaum jemanden wundern, dass ihr im Nachfolger einen elektronischen Begleiter in die Hand gedrückt bekommt, der deutlich an den DSi angelehnt ist. Logo, dass ihr damit auch Fotos schießen und Geräusche aufnehmen könnt – was auch schnell zu einem wichtigen Spielelement wird. Wen wundert es da noch, dass ihr später ein zweites Gerät, ein so genanntes TAS, in die Hand gedrückt bekommt, das rein zufällig dem Wii-Controller wie ein Ei dem anderen gleicht. Was ihr mit dem TAS alles anstellen könnt, bleibt natürlich unser kleines Geheimnis. Aber ein kleines Appetithäppchen bekommt ihr trotzdem: Es hat etwas mit Ashleys Kindheit zu tun – und ihrer verstorbenen Mutter.

DAS SPIEL ZUM BUCH, DAS NIE ERSCHIEN

Nicht zufällig ist die Verpackung des Adventures gestaltet wie ein Buchrücken: *Another Code R* wird als interaktiver Roman von Nintendo beworben. Tatsächlich ist das Spiel enorm textlastig und daher sehr ruhig. Da die zahlreichen Dialoge aber gut ausgearbeitet sind, entsteht eine glaubwürdige Spielumgebung. Auf Sprachausgabe müsst ihr dabei allerdings verzichten. Insgesamt legt die Fortsetzung den Fokus ähnlich wie *Hotel Dusk* verstärkt auf die Geschichte und die Charaktere, was den Programmieren von Cing aber hervorragend gelungen ist: Da die im Anime-Stil gehaltenen Figuren über eine starke Gesichtsmimik verfügen, fällt es nicht schwer, mit Ashley und Co. mitzufühlen. Wir wollen euch die weitere Story an dieser Stelle nicht vorkauen, da das den erzählerischen Charakter des Spieles zerstören und euch die zahlreichen Überraschungen nehmen würde. Nur soviel: Ashley kommt nach und nach dem Geheimnis des Todes ihrer Mutter auf die Spur. Diese starb, als Ashley drei Jahre alt war. Zudem wird die gestohlene Tasche nicht das einzige Verbrechen bleiben, das ihr am Lake Juliet miterleben werdet. Auch Ashleys Vater werdet ihr auf dem Campingplatz finden. Kommt es zur erhofften Versöhnung?

AM SEITENENDE

Insgesamt soll das Spiel etwa sechs Kapitel beinhalten, an deren Ende ihr jeweils Fragen zu dem bisher Erlebten beantworten müsst. Während Sequenzen und Gespräche zu Beginn die Handlung vorantreiben, dürft ihr euch gegen Ende verstärkt Rätseln widmen. Falls ihr mit dem Vorgänger nicht vertraut seid, führt euch das Spiel in die bisherige Handlung ein, sodass ihr der außergewöhnlichen Geschichte trotzdem problemlos folgen könnt. Ihr bekommt aller Voraussicht nach ein solides Point-and-Click-Adventure geboten, in dem ihr auch mal per Wii-FB selbst Hand anlegen dürft, beispielsweise einen Hebel bedienen oder ein Feuer entfachen. Die große Stärke des Spiels ist aber zweifellos die enorm spannende Story, die euch dank der lebendigen Charaktere schnell mitten ins Spiel zieht, aber auch ordentlich Lesebereitschaft voraussetzt. Aber wieso heißt die Fortsetzung des DS-Adventures eigentlich nicht Teil 2 oder Super oder Wii, sondern ausgerechnet *R*? Das habe auf jeden Fall mit der Story des Spiels zu tun, versicherte uns Nintendo. Mehr wollte man uns allerdings nicht verraten. Das kommt auf unsere Liste der zu lüftenden Geheimnisse – zusammen mit den Umständen des Todes von Ashleys Mutter und der Wahrheit über Projekt Another. Denn am Ende des Spiels sollen alle Puzzleteile endlich ein komplettes Bild ergeben – Wir bitten drum!

VORSCHAU **Wii**

ANOTHER CODE R: DIE SUCHE NACH DER VERBORGENEN ERIN...

GENRE	Adventure
HERSTELLER	Nintendo
ENTWICKLER	Cing
TERMIN	26. Juni 2009

EINSCHÄTZUNG ●●●●○

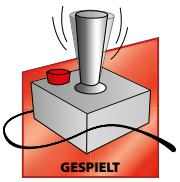
FAZIT: Mindestens so spannend wir der DS-Vorgänger: Mit Another Code R kommt das perfekte Wii-Spiel für Leseratten!

CROCODILE DUNDEE? Achtung, Kroko-Alarm! Dieses Biest hat es zumeist auf den führenden Spieler abgesehen.

ALLE DABEI Neben den Turtles gibt's ein Wiedersehen mit April, Shredder und Splinter.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: SMASH-UP

Hier kommt das offizielle Spiel zur Grundnahrung der Zocker!



FAKTEN

- Von einigen früheren Smash-Bros.- und Dead-or-Alive-Entwicklern
- Das Spiel erscheint zum 25. Turtles-Jubiläum.
- Für bis zu vier Spieler
- Online-Kämpfe via Wi-Fi Connection
- Grafik in 480p und 16:9

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
Ubisoft

Was wäre Popeye ohne seinen Appetit auf grünes Schleimgemüse? Doch was für den ruppigen Pfeifenpaffer der Spinat ist, das ist für die *Teenage Mutant Ninja Turtles* seit jeher die Pizza. Da war es bloß logisch, dass Ubisoft bei unserem Besuch in Paris gleich ein Dutzend verschiedener Pizzen servierte. Doch schmeckte uns das passende Wii-Spiel genauso gut?

SUPER TURTLES BROS. BRAWL?

Wir waren vor Antritt der Reise eher skeptisch, was den neuen Turtles-Ableger betrifft. Das letzte Abenteuer mit den Power-Kröten war zwar technisch wie spielerisch sauber, bot auf der Wii aber praktisch nichts, was einem im Gedächtnis haften blieb. Die Endwertung damals: enttäuschende 69%. Die Defizite haben wohl auch die Entwickler bei Ubisoft erkannt und leiteten beim neuen *TMNT* einen vollständigen Kurswechsel ein. Das neue Prügelspiel, das den Untertitel *Smash-Up* trägt, ist für vier Spieler gleichzeitig ausgelegt, wird aus der Seitenperspektive gesteuert, bietet jede Menge interaktive Arenen, viele kampfbetonte Items, eine anpassbare (simple) Steuerung und einen Online-Modus. Klingt nach *Super Smash Bros. Brawl*? Der Vergleich trifft genau ins Schwarze! *Smash-Up* erinnert unverkennbar an die Nintendo-Prügelei und spielt sich fast genauso.

Wir nehmen die Wii-Fernbedienung zur Hand, halten sie quer und trauen uns in die Arena. Der Dschungel ist unsere erste Wahl: Dort geht es gleich deftig zur Sache, denn Raphael, Meister Splinter, April O'Neil und Shredder kämpfen mit harten Bandagen. In dieser Steuerungsvariante bewegt das Digikreuz unseren Charakter, 1 löst eine leichte Attacke aus und 2 eine kräftige. Mit A aktiviert man zudem die Ninja-Power, sofern man vorher ein bestimmtes Item aufgesammelt hat. Und mit 1 und 2 (zusammen gedrückt) packt ihr euren Widersacher, um ihn anschließend durch die Luft zu schleudern. B dient zudem zum Schützen. Wie bei *Smash Bros. Brawl* wird über das Kommando „Steuerkreuz oben" gesprungen. Das nahkampfbetonte, mitunter hektische Treiben läuft absolut flüssig … und die anwesenden Journalisten schon bald zu Höchstform auf! Nach ein paar Test-Matches in den Stages „Dojo", „Abwasserkanal", „Dschungel", „Battlefield" und „Manhattan" sind wir Feuer und Flamme und wollen die Wii-FB kaum mehr aus der Hand legen. Irgendwann tun wir's doch – aber nur, um die zweite Steuerungsvariante auszuprobieren!

MIT NUNCHUK ALLES IM LOT?

Habt ihr das Nunchuk angeschlossen, dienen A und B für leichte bzw. starke Angriffe, auf dem Digikreuz wird das Item eingesetzt, Z aktiviert die Schutzstellung und auf A+B greift ihr eure Gegner. Beide Steuerungsvarianten funktionieren tadellos, sodass wir keinen konkreten Favoriten ermitteln konnten. Aber wir verwetten unseren Hintern darauf, dass ihr diejenige Spielweise bevorzugt, mit der ihr schon bei *Super Smash Bros. Brawl* warm geworden seid. In unserem Fall ist es die Wii-FB. Bis auf die Tatsache,

dass man den B-Trigger etwas schlecht erreicht, kamen wir mit ihr am besten zurecht. Associate Producer Matt Leuning versicherte uns übrigens, dass es neben den Battle-Royal-Modi für Multiplayer auch eine Story geben wird, die sich vornehmlich an Solo-zocker richtet. Dem Entwickler ist wichtig, dass man bei keiner Steuerungsart Vor- und Nachteile hat; und genauso lag ihm am Herzen, dass der Spieler nicht wild herumfuchteln muss, um *Smash-Up* zu zocken. Das Spiel bietet zwar hin und wieder Schüttel-einlagen (zum Beispiel, wenn man sich von einem Widersacher losschütteln möchte), aber übertreibt dabei nicht. Und somit beenden wir diese Vorschau mit einem überaus positiven Ausblick auf ein richtig gutes und durchdachtes Prügelspiel, das insbesondere *Super Smash Bros.*-Fans mögen werden!

SCHLAG DEN TANK! Interaktivität in den Stages wird groß geschrieben.

EINE GUTE IDEE Zur besseren Unterscheidung der Charaktere sind diese jeweils farblich markiert.

INTERVIEW MIT MATT LEUNING

Matt ist der Associate Producer von TMNT: Smash-Up. Im Interview sprach er mit uns über die Zielgruppe des Spiels, das Balancing und die Entwicklung. Nach dem Gespräch lieferte sich Matt mit Christoph eine Schlacht mit Turtles-Plastik-Figuren (siehe Foto).

Hi Matt! Kannst du uns etwas über die Entstehung von *TMNT: Smash-Up* erzählen?
Klar kann ich das! Wir haben einige Leute an Bord, die zum Beispiel bereits an *Super Smash Bros.* oder den *Dead or Alive*-Teilen arbeiteten. Jetzt bringen wir zum 25-jährigen Jubiläum der Turtles-Comicbuchreihe ein neues Spiel heraus, das völlig eigenständig ist und auf keiner bestimmten Vorlage basiert. Wir sind also frei in unserer Gestaltung, greifen uns die besten Turtles-Elemente heraus und kreieren daraus den Wii-Prügler *TMNT: Smash-Up*. Den habt ihr ja schon gespielt, richtig?

Ja, haben wir! Wie sieht's mit der Interaktivität innerhalb der Stages aus? Die nach Schildkröten schnappenden Krokodile in der Dschungel-Stage sehen bereits vielversprechend aus.
Wir haben in der Tat großen Wert darauf gelegt, dass die Umgebungen sehr lebendig wirken. Wir wissen zwar, dass wir nicht die Ersten sind, die zum Beispiel mit einstürzenden Bauten arbeiten, aber dank zahlreicher Level-Typen sind wir überzeugt, ein starkes Kampferlebnis abzuliefern. Es gibt einerseits sehr simple, kampfbetonte Stages, wie zum Beispiel das „Battlefield", aber andererseits auch richtig ausgefallene Levels wie den Dschungel, wo das Bild nach oben und unten scrollt. Oder die Kanalschleusen, wo man sozusagen zwei Stages in einer hat.

Kannst du uns schon etwas über die freischaltbaren Charaktere verraten?
Anhand der spielbaren Version habt ihr ja gesehen, dass die vier Turtles sowie Shredder, April und Meister Splinter anwählbar sein werden. Klar ist aber auch, dass man noch viele weitere freischalten kann. Diese stammen aus den *TMNT*-Comicbüchern und man kennt viele davon aus der Turtles-Historie. Wer konkret dabei ist, kann ich euch derzeit aber leider noch nicht verraten. Habt ein bisschen Geduld!

Das Spiel wirkt im aktuellen Entwicklungsstadium ziemlich ausgereift. Was ist jetzt noch für dich und dein Team zu tun?
Wir befinden uns derzeit in der Pre-Beta-Phase. Das heißt, dass wir viel Zeit damit verbringen, die Steuerung zu testen und viele Kleinigkeiten anzupassen: Dazu zählen unter anderem die Lauf- und Sprunggeschwindigkeit der Spielfiguren, die Stärke der einzelnen Attacken, die künstliche Intelligenz, die allgemeine Spielbalance und solche Dinge. Wir wollen sicherstellen, dass alle Spieler mit dem Spiel klarkommen: Zum einen die neu erschlossenen Gelegenheitsspieler, die schnelle Erfolge feiern sollen, zum anderen aber auch die Core-Gamer. Ich finde, dass das Genre der Prügelspiele auf der Wii noch nicht allzu stark vertreten ist. Daher hoffe ich, dass wir mit *Smash-Up* genau den Geschmack der Fans treffen!

Ihr seid definitiv auf einem guten Weg, das zu erreichen. Viel Erfolg noch bei der weiteren Entwicklung und danke fürs Gespräch!

VORSCHAU Wii

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: SMASH-UP

GENRE	Action
HERSTELLER	Ubisoft
ENTWICKLER	Game Arts
TERMIN	Herbst 2009

EINSCHÄTZUNG ●●●●○

FAZIT: Die Turtles-Lizenz macht einen großen Schritt nach vorne: Smash-Up setzt kompromisslos auf Kämpfe. Gut so!

RECHT UND ORDNUNG Die Polizei wird wieder mit dabei sein und versuchen, die Straßenrennen zu unterbinden.

NEED FOR SPEED: NITRO

FAKTEN

- Exklusives NfS für Wii
- Neuer Grafikstil
- Karriere-Modus
- Cops sind mit dabei
- 4-Spieler-Splitscreen
- Spielbar mit Wii-FB, Nunchuk, WiiWheel, Game Cube- und Classic-Controller
- Erscheint auch für DS

TEXT
Sebastian Heise
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
Electronic Arts

Motorenwechsel in den Werkstätten von EA: Bekommt die Wii endlich ein Need for Speed, das ihrer würdig ist?

Endlich ist die Zeit gekommen: Mehr und mehr Hersteller nehmen die Wii als eigenständige Plattform ernst. So auch Electronic Arts: Nach diversen Portierungen ihrer beliebten *Need for Speed*-Serie, die weit hinter den Möglichkeiten der Konsole zurückblieben, beauftragten sie nun ein eigenständiges Team. Dieses kümmert sich um einen speziell an die Nintendo-Hardware angepassten Ableger der Rennauto-Reihe. Also endlich Licht am Ende des Tunnels? Wir durften den Racer bereits antesten und wurden angenehm überrascht!

EURE EIGENE MARKE

Statt realistischer Grafik herrscht in *Nitro* eine Art Comic-Optik, die allerdings schwer zu greifen ist. Mit verschiedenen Filtern und Techniken erschaffen die Entwickler mit leicht übertriebenen Glanzeffekten, vielen einfarbigen Flächen und viel Unschärfe einen seltsam unwirklichen Look, den man so bisher noch nicht gesehen hat. Da Objekte wie Bäume und Häuserreihen sichtbar flach und zweidimensional an euch vorbeirauschen, wirkt die Grafik seltsam künstlich, allerdings auch faszinierend und eigenständig. Zudem dürft ihr die Umgebung sogar selbst mitgestalten: Durch Erfolge bei Rennen und anderen Herausforderungen verändert ihr den Look der Städte, könnt ganze Bezirke mit euren Graffitis und Tags einfärben und so euer Revier markieren. Von alledem dürftet ihr allerdings eh nur am Rande etwas mitbekommen. Denn da euch *Need for Speed: Nitro* in High-Speed-Rennen mit pfeilschnellen 60 Bildern in der Sekunde katapultiert, verschwimmt das Bild sowieso zu einem einzigen Farbrausch. Und das sieht dann wirklich klasse aus!

MEIN BLOCK Solche Graffitis könnt ihr durch fahrerische Leistung überall in der Umgebung platzieren.

PIMP MY NITRO

Serientypisch basieren die verfügbaren Wagen auf realen Vorbildern, die künstlerische Freiheit ist jedoch wichtiger als Fotorealismus und korrekte Proportionen. Besonders die Muscle Cars sollen den Stil des Spiels gut einfangen. Neben den beliebten Luxuskarren wird es einige Überraschungen im Fuhrpark geben, die auch Spielern Spaß machen werden, die bisher kaum Rennspielerfahrung gesammelt haben. Natürlich dürft ihr eure Straßenkreuzer auch ganz nach Geschmack aufmotzen und bemalen, bevor ihr sie auf eine der insgesamt fünf Spielumgebungen loslasst. Jede umfasst mindestens zwei oder drei verschiedene Strecken, in denen ihr neben Rennen auch zusätzliche Aufgaben zu lösen habt. Das Setzen von Graffitis bietet sich dafür an. Eine der Hauptkomponenten des Gameplays ist natürlich der titelgebende Sprengstoff Nitro. Das kleine nützliche Boost-Tool gibt euch einen so heftigen Geschwindigkeitsschub, dass ihr Spuren von roten und blauen Flammen hinter euch herzieht. Das sieht nicht nur unglaublich cool aus, sondern ist auch notwendig, um die harte Konkurrenz abzuhängen. Mit Drifts ladet ihr den Turbo wieder auf, und ab und an findet ihr Reparatur-Symbole auf der Strecke. Ein simples Schadensmodell zeigt gesplitterte Scheiben und verbeulte Karosserien, völlig außer Gefecht seid ihr aber nie. Ihr verliert dafür die Boost-Fähigkeit – und ohne seid ihr ziemlich aufgeschmissen.

VIELFÄLTIGE STEUERUNG

Spielt ihr Nitro mit Wii-FB und Nunchuk, lenkt ihr euren Wagen bequem per Stick und driftet per Knopfdruck. Führt ihr mit der Fernbedienung einen Schwung nach vorn aus, zündet ihr euren Nitro. Ungleich schwerer zu handhaben, dafür aber auch reizvoller, ist die Steuerung ohne Nunchuk: Hier gebt ihr mit dem A-Knopf Gas und driftet in die Kurven, indem ihr B gedrückt haltet und die Wii-FB

WETTRENNEN Selbst mit mehreren Spielern beeindruckt Nitro mit einem atemberaubenden Geschwindigkeitsgefühl.

NOBEL Zahlreiche reale Luxuskarren sind an Bord und wurden dem schicken Look des Spiels angepasst.

dreht. Neben diesen beiden Varianten wird der Renner auch Game-Cube- und Classic-Controller unterstützen. Besonders für den Splitscreen-Modus dürften diese vielen verschiedenen Möglichkeiten von Vorteil sein. MIt mehreren Rasern machen die actiongeladenen Straßenrennen im Splitscreen extrem viel Spaß! Einen Online-Modus wird es dagegen leider nicht geben. *Nitro* ist schnell zugänglich, temporeich und trotzdem voller Finessen. Also Konkurrenz für *Mario Kart* und Co.? „Nintendo hat mit *Mario Kart* großartige Arbeit geleistet, von der wir viel lernen konnten. Wir verstehen uns gar nicht als Konkurrenz zu Nintendo, sondern wir arbeiten mit ihnen zusammen“, verrät uns Anouk Bachman, Produzentin des Spiels. *Nitro* orientiert sich aber nicht nur an Nintendos Vorzeige-Renner, sondern auch an Arcade-Racern wie *Pure* oder *Burnout*. Das einzigartige Geschwindigkeitsgefühl stand bei der Entwicklung gemeinsam mit dem unverwechselbaren Look und dem Einsatz von Boosts und Drifts klar im Vordergrund.

„Nitro ist schnell zugänglich, temporeich und trotzdem voller Finessen“

CALL THE COPS

Dass *Nitro* mit dem simulationslastigen Next-Gen-Ableger *Shift* nichts zu tun hat, dürfte bereits jetzt klar geworden sein. *Nitro* führt euch mit rockigem Soundtrack und bunter Grafik in eine durchgestylte Welt ein, die Kenner der Serie zunächst etwas irritieren dürfte. Dafür ist eines der beliebtesten Spielelemente zurück: Verfolgungsjagden mit den Cops stehen an, die allerdings etwas weniger hartnäckig sein werden wie in *Undercover*; auch die Story wird bei Weitem nicht so ausgefeilt sein wie beim Vorgänger. Auf dem DS dürft ihr ebenfalls eure Tags in die Gegend setzen und euch spannende Rennen mit bis zu drei Spielern liefern. Als kleinen Bonus macht ihr auf dem Handheld exklusiv die mexikanische Grenze unsicher und springt per X-Knopf über Streifenwagen und andere Hindernisse hinweg. Das alles macht den Eindruck, als hätte man sich im Hause EA wirklich Gedanken gemacht, wie man das Flair der *Need for Speed*-Serie auf Wii und DS einfangen kann und trotzdem den Eigenheiten dieser Plattformen gerecht wird.

INTERVIEW MIT JOE BOOTH

Der Produzent des Wii-Racers beantwortete unsere Fragen zu seinem Renner.

Wieso habt ihr euch dafür entschieden, nun ein *Need for Speed*-Spiel zu machen, das speziell für die Wii designt ist?
Wer sich die Wii und den DS anschaut, stellt schnell fest, dass beide Geräte eine andere Erfahrung bieten als die Xbox 360 und die PS3, etwas sehr viel Zugänglicheres mit etwas anderen Spielbedingungen. Ich glaube, um diese Erfahrung gut hinzubekommen, muss man sie als Grundlage für ein Spiel einbeziehen und anders an Spiele herangehen. Einfach Next-Gen-Titel herunterfahren, wird diesen beiden Plattformen nicht gerecht. Ich bin sehr gespannt auf dieses Jahr, da viele 3rd-Party-Spiele speziell für die Wii entwickelt statt auf dem einfachen Weg portiert werden.

Was war euch für eine spezielle Wii-Version der *Need for Speed*-Serie besonders wichtig?
Da *Nitro* unser erstes Rennspiel ist, bot uns das Core-Arcade-Gameplay der *Need for Speed*-Reihe mit ihrer hohen Qualität und Spieltiefe eine gute Vorlage, um an dieser Stelle weiterzuarbeiten. Wir haben bewusst darauf verzichtet, zu viele halbfertige Spielmodi und zu viele verschiedene gemischte Richtungen in das Spiel zu integrieren. Wir wollten ein Spiel, dessen Richtung offensichtlich ist, und das wollten wir gut machen.

Was war euch wichtig für die Grafik des *Need for Speed*-Teils für die Wii und was wollt ihr mit dem neuen Grafikstil erreichen?
Ich glaube, die Grafik gehört mit zu den größten Problemen, die wir zu lösen hatten. Da Videospieldesigner immer versuchen, die neuesten Grafiktechnologien zu nutzen und sich daher mit der Wii schwer tun, hatten wir mehr Erfolg mit Leuten, die vom Film kommen und so von einem statischen zu einem interaktiven Medium. Für solche Künstler ist die Wii viel attraktiver, da sie die weitverbreitetste Plattform dieser Generation und gleichzeitig besonders zugänglich ist. Als wir angefangen haben, mit diesen Leuten zu arbeiten, stürzten sie sich geradezu auf die Aufgabe, eine Welt zu kreieren, die nicht unbedingt fotorealistisch aussieht, dafür aber einen ganz eigenen interessanten Stil hat und in 60 Fps läuft. Das Ergebnis ist wirklich beeindruckend und einzigartig!

Vielen Dank für das ausführliche Interview.
Gern geschehen! Ich bin echt gespannt darauf, was eure Leser über das Spiel denken werden, und ich hoffe, sie werden unsere Ideen mögen.

VORSCHAU Wii

NEED FOR SPEED: NITRO

GENRE	Rennspiel
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	EA Montreal
TERMIN	Herbst 2009

EINSCHÄTZUNG ●●●●○

FAZIT: Ein schicker neuer Grafikstil, herrlich actionreiche Rennen und ein tolles Geschwindigkeitsgefühl: Da geht was!

EIN GEIST! Jetzt heißt es schnell handeln, ehe der Geist eure Energie raubt!

N64-EFFEKT Der Nebel dient hier wirklich der Atmosphäre, nicht dem Schutz der Grafik-Power.

FAKTEN

- Action-Adventure mit Horror-elementen
- 13 Abschnitte
- 25-30 Minuten Zwischensequenzen
- Der Lautsprecher der Wii-FB wird genutzt.
- Deutsche Sprache und Texte
- Grafik in 480p und 16:9

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
Deep Silver

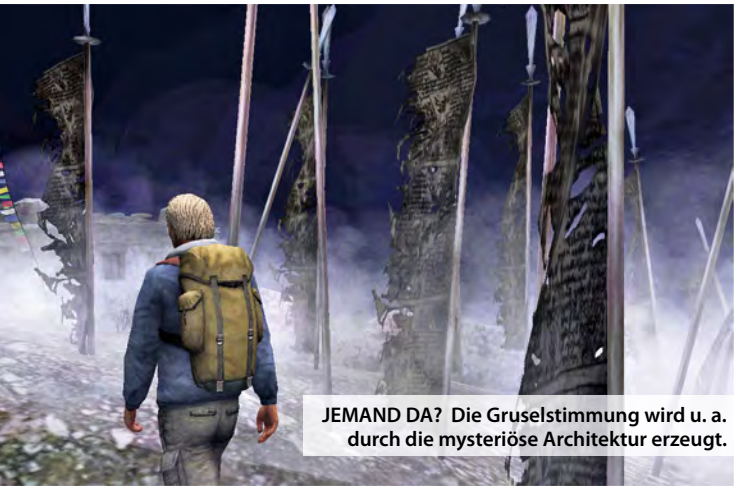
CURSED MOUNTAIN

N-ZONE extrem: Für euch haben wir uns in die Eishöhle getraut… und ganz schön gebibbert!

Sportler nennen es „Kalt-Warm-Dusche", wir N-ZONE-Redakteure sagen dazu „Presse-Event": Zur Präsentation von *Cursed Mountain* entführte uns Deep Silver ins österreichische Dachsteingebirge, wo die Besichtigung einer Eishöhle auf dem Programm stand. Von schweißtreibenden 28 Grad ging's innerhalb von Sekundenbruchteilen runter auf den Gefrierpunkt. Und wir haben den Temperaturschock sogar ohne Erkältung überstanden!

SEELENHEIL MAL ANDERS

Im wohlig-warmen Hotel führte uns Entwickler und PR-Manager Martin Filipp dann anhand einer weit fortgeschrittenen Version vor, warum *Cursed Mountain* den Spielspaß sprichwörtlich auf die (Berg-)spitze treibt. Denn das Wii-exklusive Action-Adventure spielt im Himalaya, wo naturgemäß die buddhistische Kultur eine große Rolle spielt. Das macht sich auch inhaltlich bemerkbar: Um Frank, den verschollenen Bruder des Bergsteigers Eric Simmons, wiederzufinden, werdet ihr mit vielen Ritualen konfrontiert, die euch anfangs vermutlich ziemlich ungewöhnlich vorkommen. Während ihr den Achttausender erklimmt, lauern euch zum Beispiel zahlreiche verfluchte Bergtouristen und Einwohner auf, deren Seelen im Nirgendwo steckengeblieben sind. Um die böswilligen Geister abzuschütteln, lauft ihr ihnen entweder davon oder ihr schickt sie durch Gebete (!) zurück auf den Weg der Erlösung. Ja, richtig gelesen, es gibt im gesamten Spiel keine Waffen, mit denen ihr euch zur Wehr setzt, sondern nur Sauerstoffflasche, Eispickel und Gebetsbücher. Trefft ihr also auf einen verfluchten Geist, wechselt das Spiel in die Ego-Perspektive und ihr müsst bestimmte Bewegungen mit euren Händen vollführen, um euch den ungeliebten Typen vom Hals zu schaffen. Die Kommandos lauten dann zum Beispiel „Wii-Fernbedienung diagonal kreuzen, Nunchuk nach vorne drücken, Wii-Fernbedienung nach rechts schlagen". Schwupps, schnell noch einen Finishing-Move ausgeführt und schon ist die dunkle Seele erlöst! Der Entwickler versprach uns individuelle Handbewegungen, die je nach



JEMAND DA? Die Gruselstimmung wird u. a. durch die mysteriöse Architektur erzeugt.

HIMALAYA-KONVERSATION Adventure-typisch sprecht ihr auch mit Bergtouristen und Einheimischen.

NACHGEFRAGT BEI MARTIN FILIPP

Martin Filipp betreut als Entwickler und PR-Manager die Entstehung von *Cursed Mountain* und sprach mit uns über religiöse Konflikte, den Reiz am Bergwandern und Nintendos massive Unterstützung.

Martin Filipp über Nintendos Unterstützung: Es ist nicht üblich, dass Nintendo die Drittthersteller in dem Maße unterstützt, wie es bei *Cursed Mountain* geschieht. Auf der E3 2009 wurde das Adventure sogar an zahlreichen Demo-Stationen präsentiert – und zwar auf dem Nintendo-Stand! Darauf ist Martin hörbar stolz – zu Recht!

Martin Filipp über potenzielle religiöse Konflikte: Wir wiesen Martin darauf hin, dass es einst ein NES-Spiel gab, in dem Kreuze vorkamen. Aufgrund der religiösen Symbole wurde das Spiel nicht von Nintendo freigegeben. Wir wollten nun wissen, ob er auch bei *Cursed Mountain* mit solchen Konflikten rechnet. Er versicherte uns, dass das Spiel die Thematik „Buddhismus" mit höchstem Respekt behandelt. Die Story von *Cursed Mountain* zieht die Kultur und die Rituale im Himalaya weder ins Lächerliche noch werden irgendwelche anstößigen Elemente enthalten sein. Im Gegenteil, die Entwickler wollen, dass sich der Spieler mit der Thematik auseinender setzt.

Martin Filipp über den Faktor der totalen Übersicht: Martin ist sehr stolz darauf, dass der Spieler zu jeder Zeit den vollständigen Blick ins Tal genießen kann. Sämtliche Gebiete, die man in *Cursed Mountain* bereits besucht hat, sind also auch im weiteren Verlauf noch sichtbar. Ist man zum Beispiel an einem Berggipfel angekommen, sieht man beim Blick nach unten im Tal die Dörfer, die man zuvor besucht hat. Aus technischer Sicht steckt aber keine bloße „Texturtapete" dahinter, sondern die zurückliegenden Etappen werden in Echtzeitgrafik in den Speicher der Konsole geladen. Eine starke Leistung, die beweist, dass die Entwickler die Wii-Hardware gut im Griff haben!

Art und Kraft des Geistes variieren. Nach unserer ersten Vorschau wissen wir jetzt mehr: Auch Bosskämpfe gegen gigantische XXL-Geister stehen jeweils am Ende der 13 Levels auf der Agenda. Einer von ihnen erinnerte uns hinsichtlich Atmosphäre und Inszenierung an *Eternal Darkness* – und dieser Vergleich ist ein Riesenkompliment! Die spielerische Umsetzung der gestenbasierten Schlachten gefällt uns im aktuellen Programmierstadium schon sehr gut. Und wenn sich die Gesten wie versprochen nicht ständig wiederholen, dürfte auch die Abwechslung stimmen.

Besonders stolz ist das Programmier-Team übrigens darauf, dass der Spieler beim Zocken eine „positive" Haltung einnimmt: Statt wie früher verkrampft auf die Buttons zu hämmern, spielen Wii-Abenteurer mit offenen Armen – und diese „Körpersprache" soll stellvertretend für die Freiheit stehen, die der Spieler beim virtuellen Bergsteigen verspürt.

ZOCKEN ODER GESTIKULIEREN?

Was die Technik betrifft, legen die kreativen Köpfe die Messlatte für künftige Wii-Entwicklungen ganz schön hoch. Wir sprechen hier gar nicht mal so sehr von der Grafik – die wirkt dank hochwertiger Partikel-Effekte zwar sehr gut, aber vielmehr gefällt uns der durchdachte Einsatz der Wii-FB. In einer Szene packt Titelheld Eric Simmons zum Beispiel sein Walkie-Talkie aus – und um der Kommunikation zu lauschen, führt ihr eure Fernbedienung ans Ohr! Habt ihr aber die Lautstärke im Home-Menü ganz nach unten gedreht, wird das Gespräch ganz regulär über die Boxen eures Fernsehers ausgegeben. Eine feine Lösung! In einem anderen Abschnitt könnt ihr selbst entscheiden, ob ihr eine Felswand wild gestikulierend mit Wii-FB und Nunchuk erklimmt oder die „faule" Variante wählt und einfach die Tasten und den Analogstick benutzt. Zum Passieren enger Brücken müssen die Controller zudem im richtigen Maße gekippt werden, sonst droht das Abrutschen. Damit der Mix aus actiongespickten Kämpfen und Adventure-Elementen (z.B. mit Einwohnern quatschen oder Welt erkunden) stimmt, haben die Entwickler auch noch Einlagen mit Zeitdruck integriert. In einer Sequenz geht euch zum Beispiel fast der Sauerstoff aus – dann müsst ihr rasch ins Basislager rennen, um das Abenteuer nicht unfreiwillig vorzeitig zu beenden. Um Gelegenheitsspieler übrigens nicht von vornherein auszuschließen, gibt es alternativ einen niedrigeren Schwierigkeitsgrad. Den brauchen echte Zockernaturen natürlich nicht – die freuen sich auf ein richtig gut gemachtes Horror-Action-Adventure, das uns in so manchem Schockmoment wahrhaft zittern ließ – und nicht nur deshalb, weil wir zuvor in einer Eishöhle waren!

ERLÖSE MICH! Hier rettet Eric gerade einen verfluchten Einwohner.

VORSCHAU Wii

CURSED MOUNTAIN

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Deep Silver
ENTWICKLER	Deep Silver
TERMIN	Herbst 2009

EINSCHÄTZUNG

FAZIT: Von diesem Wii-exklusiven Survival-Adventure mit innovativem Gameplay werden wir im Herbst definitiv noch öfters hören!

FAKTEN

- Dritter Teil der Serie, erstmals auf der Wii
- 2-Spieler-Koop-Modus
- Über 100 Spectrobes
- Stark erweiterter Ausgrabungs-modus
- Spielt mit Rallen oder Jeena
- Posiert wie Superhelden für Special Moves

SPECTROBES: DER URSPRUNG

TEXT
Jan Königsfeld
LAYOUT
David Mola
BILDER
Disney Interactive Studios

Pokémon und Digimon, nehmt euch in Acht: Die Spectrobes erobern die Wii im Sturm!

WIRBELATTACKE Na, Rallen, haben wir da etwa bei Link abgeguckt? Zumindest macht der Angriff ordentlich Schaden.

GOTTA CATCH 'EM ALL Das Design der zahlreichen Monster ist wieder extrem fantasievoll. Hier erkennt man die Liebe zum Detail!

Mit *Spectrobes: Der Ursprung* ruft Disney bereits zum dritten Mal zur Monsterjagd. Doch statt mit den Helden Rallen und Jeena auf dem DS Fossilien zu sammeln, geht's diesmal auf der Wii zur Sache! Mit dabei: Neue Story, neue Charaktere und neue Spiel-Elemente.

BEREIT ZUM KAMPF

Die Wii-Episode von *Spectrobes* wird etwas actionlastiger ausfallen als die DS-Vorgänger. Die neue Geschichte klärt mit Rückblenden offene Fragen der DS-Teile, setzt aber kein Grundwissen zur populären Serie voraus. Viel Entwicklungszeit ist in das Kampfsystem geflossen, das zwar einfach zu bedienen ist, aber viel Tiefgang bietet: Es gibt fünf Waffenklassen wie Schwert, Hammer oder Lanze, die sich dank verschiedener Eigenschaften sehr unterschiedlich handhaben lassen. Dazu gesellt sich ein Element-System mit fünf Kategorien, in welche die über 100 Spectrobes eingeordnet sind. Am wichtigsten: die Spectrobe-Palette, auf die ihr bis zu sechs Kreaturen setzen könnt, um sie in Gefechten einzusetzen. Bis ihr raushabt, welche Monster gegen welche Angriffe am anfälligsten sind, wird also eine Weile vergehen. Abseits der actionreichen Kämpfe werden bei der Suche nach Spectrobe-Fossilien viele Puzzles und Rätsel eure grauen Zellen auf Trab halten.

SCHÖN GRÜN: Auch die Umgebungen machen einen stimmigen Eindruck und passen gut zur Atmosphäre des Spiels.

SUPERHELDEN-STEUERUNG

„Als ich den Controller der Wii das erste Mal sah, dachte ich: ‚Wow, damit kann man bestimmt coole Sachen machen.' Deswegen war der Wechsel vom DS zur Wii selbstverständlich", erzählt uns Kentaro Hisai, Director der *Spectrobes*-Serie. Und das sind keine leeren Worte: Das Spielen von *Spectrobes* geht ganz natürlich von der Hand. Ihr bewegt Rallen mit dem Stick des Nunchuk durch die fantasievoll und schön gestalteten Levels. Möchtet ihr euer Spectrobe etwas untersuchen lassen, fixiert ihr den Pointer

FARBENFROH Die Grafik des ersten Spectrobes für die Wii macht einen rundum guten Eindruck.

VERSTÄRKUNG In einigen Spielabschnitten spielt ihr auch mit der angriffsstarken Jeena.

IN DER ÜBERZAHL Natürlich sind auch Kämpfe gegen mehrere Widersacher keine Seltenheit.

WAT, WER BIST DU DENN? Die anderen Trainer sind teilweise skurril gestaltet, dadurch kommt Humor ins Spiel.

DER WII-HAMMER Mit Nunchuk und Fernbedienung führt ihr die bereits auf dem DS beliebten Ausgrabungen durch.

mit der A-Taste auf dem Objekt eures Interesses. Führt dann eine ruckartige Schwingbewegung aus, als ob ihr einen Hund zum Suchen losschickt, und schon saust euer Begleiter los. Zur Belohnung könnt ihr das Spectrobe sogar mit einem Nunchuk-Wackler streicheln.

Aber keine Angst: In den Kämpfen gegen die Krawl müsst ihr nicht die ganze Zeit wild rumfuchteln: Angriffe auf Monster in eurer Nähe startet ihr einfach mit der A-Taste. Mit den Attacken ladet ihr gleichzeitig eure Spezial-Energie auf. Ist die Leiste voll, könnt ihr bombastische Special Moves vom Stapel lassen: Verschränkt die Hände vor eurem Oberkörper und verharrt einige Momente in dieser Position, bevor ihr die Arme wieder nach vorne ausbreitet und mit dieser gebieterischen Pose den Angriff aktiviert!

„Als Kind mochte ich japanische Superhelden wie den ‚Masked Rider', weil die so abgefahrene Posen draufhatten", erklärt Kentaro dieses Feature. „Wir haben dann im Team überlegt, welche von den Superhelden-Moves cool nachzuahmen sind, und haben sie uns gegenseitig vorgemacht. Das waren sehr lustige Meetings!"

GEMEINSAM SEID IHR STARK

Erstmals könnt auch ihr zu zweit gegen die Krawl antreten: In den Kämpfen kann jederzeit ein Freund zu euch stoßen. Dieser übernimmt dann die Kontrolle über eure Begleiter und die Spectrobe-Palette; er kann also die Figuren jederzeit wechseln. Ist es Zeit für einen der Special Moves, müsst ihr zusammen vor dem Bildschirm posieren. Die Kamera positioniert sich dabei so, dass beide Spieler ihre Figuren gut sehen können. Eine weitere Neuerung: Erstmals verlässt Jeena das Labor! Zwar seid ihr die meiste Zeit mit Rallen auf dem Schlachtfeld, hin und wieder bestreitet ihr aber auch Gefechte mit dem smarten Mädel.

WIE INDIANA JONES

Auf dem DS sind die Spectrobes vor allem wegen der Ausgrabungen der Fossilien beliebt, die von den einzigartigen Features des DS Gebrauch machen. Auf der Wii wird die archäologische Arbeit nun in die dritte Dimension befördert: Mit Nunchuk und Wiimote werden Scanner, Laser, Bohrer und Bomben sehr spaßig simuliert und das Bewertungssystem motiviert euch zu gründlicher Arbeit. Selbstverständlich sieht der Titel auf der Wii weit spektakulärer aus als auf Nintendos Doppelschirm. Farbenfrohe Effekte und schön modellierte Monster laufen stets flüssig über den Bildschirm, und auch musikalisch werdet ihr einen bunten Mix verschiedener Genres zu hören bekommen.

Schicke Grafik, motivierende Fossilien-Ausgrabung, spaßiges Kampfsystem und eine clevere, nicht aufgesetzt wirkende Wii-Steuerung: *Spectrobes: Der Ursprung* baut die Stärken der Serie in allen Belangen aus und garniert das Ganze mit individuellen Neuerungen.

VORSCHAU Wii

SPECTROBES: DER URSPRUNG

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Disney Interactive Studios
ENTWICKLER	Genki
TERMIN	Herbst 2009

EINSCHÄTZUNG ●●●●○

FAZIT: Schicke Monsterhatz inklusive einer cleveren Steuerung und eines motivierenden Ausgrabungsmodus – nicht nur für Fans!

FAKTEN

- Zehntes Spiel der Tony-Hawk-Reihe
- Erscheint auch für PS3 und Xbox 360
- Spezieller Skateboard-Controller liegt bei …
- … und erkennt selbst Drehungen und Griffe
- Preis dürfte durch das Zubehör recht hoch sein
- Erstes Tony-Hawk-Spiel, das nicht von Neversoft kommt
- Bislang liegen keine Wii-Screenshots vor!

TEXT
Sebastian Stange
LAYOUT
David Mola
BILDER
Activision

TONY HAWK: RIDE

Balance Board, ade! Das neue Tony-Hawk-Spiel bringt seinen eigenen Controller mit!

Einst waren die *Tony Hawk's Pro Skater*-Titel das Nonplusultra in Sachen Konsolen-Skateboarding. Doch mit jedem neuen Teil nutzte sich das Spielkonzept ein wenig mehr ab und EA konterte plötzlich mit *Skate* und *Skate it*. Es wurde also höchste Zeit für einen Neuanfang. Mit *Tony Hawk: RIDE* wird nun ein radikaler Schritt gewagt. Das zehnte *Hawk's*-Skateboardspiel werdet ihr nicht mit Wii-FB und Nunchuk spielen. Auch das Balance Board, das sich prinzipiell anbietet, fällt aus. *RIDE* wird einen eigenen Controller im Gepäck haben: ein ausgewachsenes Skateboard fürs Wohnzimmer! Ausschließlich damit wird das Spiel gesteuert.

INFO-FLAUTE

Abgesehen von ersten Bildern und Infos zum Zubehör wurde nur sehr wenig zum Spiel verraten. Klar ist: Erstmals ist nicht Neversoft mit der Entwicklung der *Hawk's*-Reihe beauftragt. Das erledigt das relativ junge Studio Robomodo, das sich aus den Mitarbeitern des geschlossenen EA-Studios in Chicago formiert hat. Es sind also keine Gaming-Neulinge am Werk. Ist jedoch ein spezieller – und sicherlich auch teurer – Controller wirklich der richtige Weg für die Zukunft der Serie? Hätte man nicht das Balance Board nutzen können? Und bedeutet dieser Schritt das Ende des herrlich übertriebenen *Tony Hawk's*-Gameplays mit riesigen Combos und übermenschlichen Tricks? Wir hoffen, bald mehr Details und vor allem endlich echte Wii-Screenshots zu *Tony Hawk: RIDE* zu enthüllen. Bis dahin bleibt genügend Zeit für Spekulationen.

VORSCHAU **Wii**

TONY HAWK: RIDE

GENRE	Trendsport
HERSTELLER	Activision
ENTWICKLER	Robomodo
TERMIN	Herbst 2009

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

FAZIT: Dass die Spieleserie ein Risiko wagt, ist löblich. Die Frage ist nun, wie gut der Skateboard-Controller funktioniert.

DER CONTROLLER

Er sieht nicht nur gut aus, sondern kann auch viel mehr als das Balance Board. Erfahrt alle Details zum neuen RIDE-Controller!

Anders als Nintendos Balance Board ist das *RIDE*-Board an den Seiten abgerundet. Zwar steht es stabil auf dem Boden, jedoch könnt ihr es problemlos durch die Verlagerung eures Schwerpunkts in alle Richtungen kippen. Dadurch lenkt oder springt ihr im Spiel. Ganze vier Bewegungs- und zwei Beschleunigungs-Sensoren sind in diesem Wohnzimmer-Skateboard verbaut. Das verspricht zumindest in der Theorie enorme Präzision. Es soll sogar möglich sein, eine halbe Drehung mit dem Board zu machen, wodurch eure Spielfigur dasselbe tut. Kompliziertere Tricks führt ihr aus, indem ihr mit den Händen einen der vier Sensoren an den Seiten und Enden des Boards berührt. Insbesondere Grab-Tricks können damit realistisch simuliert werden. Wenn ihr euch von all diesen Möglichkeiten erschlagen fühlt, habt keine Sorge: Das Spiel bietet drei verschiedene Einstellungen an, sodass auch Anfänger bald erste Erfolge erleben.

HOCH HINAUS Tony Hawk: RIDE hat große Ambitionen, doch geht das Konzept auf?

EINS ZU EINS Eure Spielfigur bewegt sich genauso wie ihr auf dem Skateboard-Controller.

BIG AIR Mitten am Times Square in NY dürft ihr euch auf gigantischen Rampen und Halfpipes austoben!

NACH WUNSCH Eure Boarder könnt ihr ganz nach euren Vorlieben mit den verschiedensten Klamotten und Equipment ausrüsten.

SHAUN WHITE SNOWBOARDING WORLD STAGE

Shaun lädt erneut zu heißen Abfahrten rund um den Globus!

Nach dem Erfolg des ersten Teils des Snowboard-Spektakels mit dem prominenten Namensgeber schickt euch Ubisoft kommenden Winter wieder die Pisten hinab – natürlich inklusive dem aus dem Vorgänger bekannten Humor und einer Menge neuer Features und Verbesserungen. Wie im Vorgänger gleitet ihr gemeinsam mit dem Snowboard-Gott Shaun White und einer Meute Snowboard-Pros über die verschiedensten Hänge, Halfpipes und weitere Locations auf der ganzen Welt. Das Ziel des bunten Haufens ist es, gemeinsam die Weltrangliste emporzuklettern, dabei ordentlich Prestige-Punkte einzuheimsen und dadurch das beste Snowboard-Team des Planeten zu werden. Dafür müsst ihr unter Shauns Führung in verschiedenen Veranstaltungen mit atemberaubenden Leistungen überzeugen, um neue Events für euer Team freizuschalten. Die letzte Herausforderung ist der sogenannte ultimative Wettbewerb, in dem ihr euch gegen die Elite der Snowboard-Szene behaupten müsst.

KURZWEILIGE WELTREISE

Eine Menge Abwechslung versprechen die verschiedenen Schauplätze eurer Snowboard-Welt-Tour: Eine gigantische Halfpipe mitten auf dem Times Square in New York oder halsbrecherische Abfahrten in Japan, Kanada und den französischen Alpen lassen nicht nur aktiven Boardern das Wasser im Mund zusammenlaufen. In insgesamt acht Skigebieten dürft ihr euch im fertigen Spiel an 75 Herausforderungen versuchen. Was eure Boarder anbelangt, dürft ihr euch auf einige Neuerungen freuen: Ihr könnt euer Team selbst erweitern, indem ihr neue Fahrer rekrutiert, die ihr im Rahmen eurer Tour um den Erdball kennenlernt. Dadurch bekommt ihr nicht nur neue Features für euren Charakter-Editor wie Klamotten, Decks, Helme oder Sticker, sondern auch neue Fahrstile und die damit verbundenen Tricks. Auf spielerische Freiheit wird bei den Entwicklern der Ubisoft-Studios in Montreal ebenfalls viel Wert gelegt – der Spieler soll das Spiel so spielen können, wie er möchte. Ein Kalender führt euch durch die verschiedenen Events, wobei ihr stets die Möglichkeit habt, nach euren Vorlieben zu entscheiden. So könnt ihr euch aussuchen, ob ihr in Rennen lieber die Hänge mit wahnsinnigem Tempo hinabbraust, atemberaubende Trick-Rides in den Schnee zaubert oder in den Air-Wettbewerben hoch in der Luft eine krasse Show abzieht.

TEAMGEIST!

Nicht nur im Einzelspieler-Modus spielt der Teamgedanke bei *Shaun White 2* eine große Rolle – auch gemeinsam mit menschlichen Mitspielern hat der zweite Teil viel zu bieten. So können sich jederzeit bis zu drei weitere Spieler mitten im Solo-Modus des Spiels mit einklinken und die Pisten unsicher machen. Natürlich gibt's auch Mehrspieler-Wettbewerbe, in denen ihr mit euren oder gegen eure Freunde antreten dürft. Inwiefern sich das Spektakel auch online spielen lässt, ist bislang leider noch nicht bekannt, doch wird's für alle Rekordjäger zumindest Online-Ranglisten geben. Wir sind gespannt, welche weiteren Neuerungen das Spiel noch bieten wird und halten euch in den nächsten Wochen auch auf unserer Homepage unter www.n-zone.de darüber wie gewohnt auf dem Laufenden. Dann mal Hals- und Beinbruch!

VORSCHAU Wii

SHAUN WHITE SNOWBOARDING WORLD STAGE

GENRE	Trendsport
HERSTELLER	Ubisoft
ENTWICKLER	Ubisoft Montreal
TERMIN	November 2009

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

FAZIT: Shauns zweiter Wii-Auftritt bietet einige coole Neuerungen, die für noch mehr Snowboard-Spaß vor der Glotze sorgen!

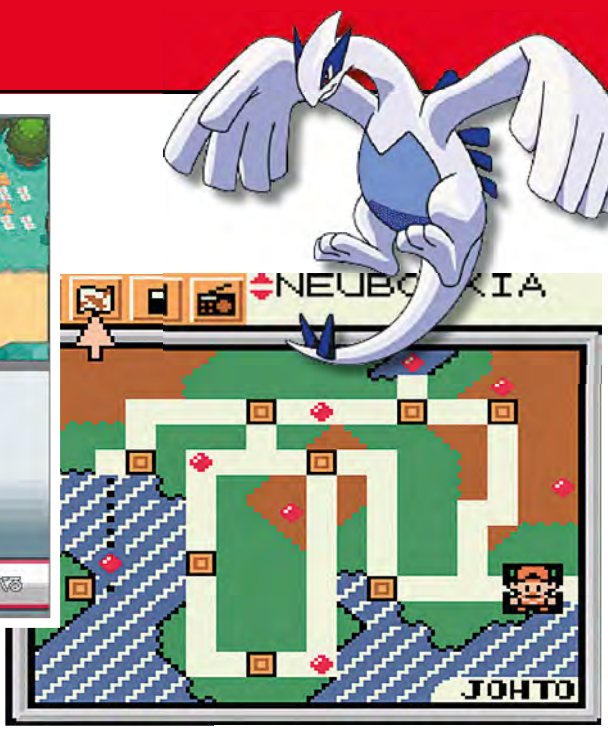
FAKTEN

- Abwechslungsreiche Locations
- Hilfreicher Event-Kalender
- Verschiedene Events
- Neue Mehrspieler-Features für bis zu vier Spieler
- Erweiterte Editor-Möglichkeiten
- Online-Ranglisten
- Standard- und Balance-Board-Steuerung
- 8 Skigebiete, 75 Herausforderungen

TEXT
Thomas Eder
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
Ubisoft

POKÉCOM Dieser technische Begleiter hatte es wahrhaft in sich.

POKÉMARSCH Endivie folgt dem Pokémon-Trainer auf Schritt und Tritt – so wie Pikachu in der gelben Edition.



AUF GEHT'S! Zwei Welten standen auf dem Programm: Johto und Kanto.

FAKTEN

- Remakes von Pokémon Gold und Silber, …
- … wo man seinerzeit 251 Pokémon fangen konnte
- Die Pokémon folgen euch jetzt auf Schritt und Tritt.
- Basiert auf der Grafik-Engine von Diamant/Perl/Platin
- Bislang nur für Japan angekündigt

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE, Nintendo

POKÉMON HEART GOLD & SOUL SILVER

Spiel's noch mal, Baby: Bahn frei für Tafelsilber und Blattgold – oder so ähnlich!

Zzz … Hm? Was? Du hast mich aufgeweckt. Kannst du mir sagen, wie spät es ist? … Uah! Ich habe verschlafen! – So begannen einst, am 06. April 2001, die goldene und silberne *Pokémon*-Edition. Der Redner entpuppte sich schon bald als Professor Eich und gab dem Spieler nun Anweisungen, was in der Welt der Sammel- und Tauschmonster so alles los ist. Allerdings gab es im Vergleich zur roten, blauen und gelben Edition eine große Neuerung: Statt einem Pikachu wurde euch das Knuddelmonster Marill vorgestellt. Kurz nach den ersten Instruktionen fragte euch der kauzige Pokémon-Wissenschaftler nach der Uhrzeit – und die Frage hatte einen tieferen Sinn, denn die goldene und silberne Edition enthielten einen echten Zeit-Chip, sodass realistische Tag-Nacht-Wechsel möglich waren. Bestimmte Pokémon ließen sich zudem nur an manchen Werktagen sammeln. Auch die Möglichkeit, Eier von passenden Pokémon-Eltern zu züchten, sowie der PokéCOM (bestehend aus Landkarte, Radio-Modul, In-Game-Handy, Spielzeit-Uhr, etc.) waren seinerzeit echte Innovationen.

KENNEN WIR! Die Engine der DS-Remakes basiert auf Diamant, Perl und Platin.

UND HEUTE?

All diese Neuerungen sind im Zeitalter der *Diamant*-, *Perl*- und *Platin*-Edition natürlich Standard, aber wir erwarten bei den DS-Remakes von *Gold* und *Silber* eine weitaus bessere Bedienbarkeit via Touchscreen – eben ganz so, wie wir es von den aktuellen Editionen kennen. Der Pokémon-Mini-Computer wird sich jetzt vermutlich durch Knopfdruck bedienen lassen, analog zum heutigen Pokétch. Bei *Pokémon Heart Gold* und *Soul Silver* folgt euch außerdem immer das erste Pokémon, das sich in eurem Team befindet. Läuft euer Hauptcharakter also durch die Spielwelt, klebt zum Beispiel Endivie immer an euren Fersen. Nur die Auswirkungen aufs Gameplay sind noch nicht ganz klar. Doch allein dieser Anblick ist schon sprichwörtlich Gold (oder Silber) wert! Zudem verspricht Nintendo ein neues gegnerisches Team, die üblichen Wi-Fi-Funktionen, weitere Pokémon-Formen, umgemodelte Regionen und mehrere inhaltliche Bezüge zum neuen Pokémon-Film. Goldene Zeiten für Pokémaniacs!

VORSCHAU DS

POKÉMON
HEART GOLD & SOUL SILVER

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Nintendo
ENTWICKLER	Game Freak
TERMIN	Ende 2009

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

FAZIT: Die Edelmetall-Pokémon-Editionen gehörten einst zu unseren absoluten Lieblings-Rollenspielen. Wir sind gespannt.

KINGDOM HEARTS 358/2 DAYS

TEXT
Florian Hamburger
LAYOUT
David Mola
BILDER
Square Enix

Erneut treffen sich Disney- und Square-Helden zum gemeinsamen Kampf.

FAKTEN

- Nachfolger zu Kingdom Hearts 1 und 2 (beide PS2) sowie Chain of Memories (GBA)
- Spielt zwischen Chain of Memories und Kingdom Hearts 2
- Hauptcharakter ist Roxas
- Missionsbasiertes Voranschreiten der Story
- Bis zu vier Spieler im Offline-Koop

IM CLINCH Niemand Demyx, links im Bild, mit einer abenteuerlichen Mischung aus Musikinstrument und Waffe.

TEAMWORK Im Multiplayer mit bis zu vier Spielern und den Mitgliedern der Organisation XIII geht besonders die Post ab.

Die Spiele der *Kingdom Hearts*-Reihe sind ein interessantes Aufeinandertreffen von Disney- und *Final Fantasy*-Charakteren. Hauptcharakter war bis jetzt der stachelfrisurige Sora, den ihr durch die verschiedensten Disney-Levels geleitet, um gegen die sogenannten Herzlosen zu kämpfen, die die *Kingdom Hearts*-Welt angegriffen haben. Dazu habt ihr euch des mächtigen Schlüsselschwertes bemächtigt – der einzigen wirksamen Waffe gegen die Herzlosen. Das sind Wesen, die aus einer Person entstehen, die völlig von der Dunkelheit in ihrem Herzen korrumpiert wurde. Dieser Prozess bringt auch „Niemande" hervor. Letztere sind übrig gebliebene Schattenwesen, denen das Herz fehlt und die infolgedessen komplett emotionslos sind.

ENTSCHEIDUNGEN Wählt sorgfältig aus, was ihr für die anstehende Mission braucht; auch Zauber müsst ihr in die Slots setzen.

SEITENWECHSEL

Es gibt viel Hintergrundstory im *Kingdom Hearts*-Universum und wir können euch hier nur einen kleinen Einblick geben, um die Grundstimmung für den DS-Titel zu transportieren. In *Three Five Eight Days Over Two* – so wird der ominöse Titel ausgesprochen – seht ihr das Geschehen erstmals aus der Sicht der Antagonisten von *Kingdom Hearts 2*, der Organisation XIII. Dabei handelt es sich um eine Gruppe von Niemanden, die ihr Herz zurückbekommen wollen, um wieder ihren alten Zustand als normale Person zu erreichen. Protagonisten sind diesmal Roxas und der Niemand von Sora, den ihr schon kurz im Prolog des zweiten Teils steuern konntet. Auch er benutzt als Waffe das Schlüsselschwert und erhält von der Organisation seine Aufgaben. Dabei steht euch ab und an auch ein Mitglied der Organisation zur Seite. Im geplanten Koop-Modus mit bis zu vier Spielern, von denen allerdings auch jeder ein eigenes Modul benötigt, wird das besonders interessant werden, da jeder Charakter seine eigenen Fähigkeiten und Waffen besitzt.

GUTE VORBEREITUNG

Bevor ihr eine Mission beginnt, solltet ihr euch allerdings mit dem Panel-System vertraut machen. Ihr habt hier verschiedene Slots, die ihr mit allem Möglichen befüllen könnt. Setzt zum Beispiel Gegenstände wie Heiltränke in die Slots, denn nur so habt ihr während eines Auftrages auch Zugriff darauf. Genauso verfahrt ihr mit Zaubern, Fähigkeiten und sogar Level-ups. Im Gegensatz dazu bleibt das Gameplay traditionell: Mit dem Steuerkreuz steuert ihr euren Charakter, A-, B- und Y-Knopf sorgen dafür, dass er kämpft, springt und blockt. Für Dynamik sorgen unterschiedliche Move-Kombos. Auf dem unteren Bildschirm seht ihr eine Karte der Gegend, in der ihr euch gerade aufhaltet, während der obere euch das Kampfgeschehen präsentiert. Und das sieht für einen DS-Titel richtig gut aus. Erwartungsgemäß kann die Grafik nicht mit PS2 und PSP mithalten, fängt die Eigenheiten und teils stimmungsvollen Disney-Settings wie Agraba aus *Aladdin* oder Halloween Town aus *Nightmare before Christmas* aber gut ein.

VORSCHAU DS

KINGDOM HEARTS 358/2 DAYS

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Square-Enix
ENTWICKLER	Square-Enix/h.a.n.d.
TERMIN	Nicht bekannt

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

FAZIT: Viele Fans fiebern dem Spiel entgegen. Hoffentlich sorgt die Missionsstruktur nicht für mangelnde Abwechslung.

TERMINE

Die kommenden Spiele für Wii und Nintendo DS: Wann erscheint was?

Wii

JUNI

Titel	Datum
Another Code R: Die Suche nach der verborgenen ...	26. Juni
EA Sports Grand Slam Tennis inklusive Wii MotionPlus	10. Juni
Indiana Jones und der Stab der Könige	11. Juni
Let's Tap	19. Juni
MySims Racing	18. Juni
Overlord: Dark Legend	25. Juni
The Conduit	26. Juni
Virtua Tennis 2009	12. Juni
Wii MotionPlus (Hardware)	12. Juni

JULI

Titel	Datum
Harry Potter und der Halbblutprinz	02. Juli
Tiger Woods PGA Tour 10 inklusive Wii MotionPlus	02. Juli
Wii Sports Resort inklusive Wii MotionPlus	24. Juli

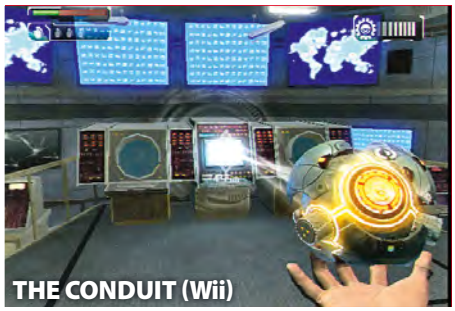
AUGUST

Titel	Datum
G-Force – Agenten mit Biss	06. August

2009

Titel	Datum
Cursed Mountain	Herbst
Dead Space Extraction	01. Oktober
Endless Ocean 2 (Arbeitstitel)	2009
Excitebots: Trick Racing	Ungewiss
Formel 1 2009	Oktober
Ghostbusters: The Videogame	01. Oktober
Guitar Hero 5	Herbst
Mario Super Sluggers	Ungewiss
Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen	Ende 2009
Metroid Prime Trilogy	Ungewiss
Need for Speed Nitro	Herbst
Oben	Herbst
Rabbids Go Home	Ende 2009
Red Steel 2	Ende 2009
Resident Evil Archives	Ende 2009
Resident Evil: The Darkside Chronicles	Ende 2009
Shaun White Snowboarding 2	Herbst
Silent Hill: Shattered Memories	Herbst
Sin and Punishment 2 (Arbeitstitel)	2009
Tales of Symphonia: Dawn of the New World	2009
The Kore Gang	2009
TMNT: Smash Up	Herbst
Tony Hawk RIDE	Herbst
Toy Story Mania!	Herbst
Yu-Gi-Oh! 5D's Wheelie Breakers	2009

ANOTHER CODE R: DIE SUCHE NACH DER VERBORGENEN ERINNERUNG (Wii)



THE CONDUIT (Wii)

RESIDENT EVIL: THE DARKSIDE CHRONICLES (Wii)

MARIO & LUIGI RPG 3 (DS)

DS

JUNI

Titel	Datum
50 Denk- und Logikspiele	15. Juni
7 Wonders II	24. Juni
Gartenkurs: Ich habe einen grünen Daumen	04. Juni
Gripskids Deutsch	26. Juni
Happy Bakery	05. Juni
Indiana Jones und der Stab der Könige	11. Juni
Jewel Master – Cradle of Egypt	29. Juni
Laufrhythmus DS – Bring Bewegung in Dein Leben!	05. Juni
Lego Strategie	19. Juni
MySims Racing	18. Juni
Overlord Minions	25. Juni
Puzzle: Sightseeing	12. Juni
Puzzle: Underwater	12. Juni

JULI

Titel	Datum
Anna und die Liebe	16. Juli
Harry Potter und der Halbblutprinz	02. Juli
Personal Trainer DS für Frauen: Schlank und fit	10. Juli

AUGUST

Titel	Datum
G-Force – Agenten mit Biss	06. August

2009

Titel	Datum
Ant Nation	2009
Die Zauberer vom Weaverly Place	September
Ghostbusters: The Videogame	01. Oktober
Jagged Alliance	2009
Kingdom Hearts: 358/2 Days	Unbekannt
Kirby Super Star Ultra	2009
Lego Strategie	Sommer
Mario & Luigi 3 (Arbeitstitel)	2009
Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen	Ende 2009
Miami Crisis	September
Need for Speed Nitro	Herbst
Oben	Herbst
Phantasy Star Zero	Ende 2009
The Legend of Zelda: Spirit Tracks (Arbeitstitel)	Ende 2009
WireWay	2009

DER KOMMENTAR

CHRISTOPH KRAUS

Dass die Hitdichte auf dieser Seite in diesem Monat dürftiger als sonst ausfällt, hat einen entscheidenden Grund: Viele Hersteller haben die E3 abgewartet, um ihre Highlights zu präsentieren. Nintendo beispielsweise wartet seit einiger Zeit stets auf die Game Developers Conference und die E3, um Mario, Zelda und Co. aus dem Hut zu zaubern. Andere Publisher wie Ubisoft lockern gelegentlich schon vorher ihre Embargos. Zum Beispiel lud uns der französische Spielemacher schon im April und Mai ein, damit wir *TMNT: Smash Up* und *Red Steel 2* zocken konnten. Am Ende haben alle was davon: Ihr erfahrt noch früher, was die Spiele taugen, und Ubisoft geht nicht in der Flut an Neuankündigungen unter. Ein fairer Deal, wie ich finde!

ANZEIGE

mobile unlimited
Spiel mobil

NEU! Jetzt noch viel mehr Auswahl!

*3,99 EUR pro SMS, **4,99 EUR pro SMS inklusive VF D2 Transportanteil 0,12 EUR pro SMS, zuzüglich T-Mobile Transportanteil 0,12 EUR pro SMS. Für Einwahl und Datenübertragung fallen Gebühren entsprechend der jeweiligen Tarife der Netzbetreiber.

Handy-Kompatibilitätsliste auf www.mobileunlimited.de

Die besten Games für Dein Handy!

Download-Charts

1 Gehirnjogging 2
2 Worms 2008
3 FIFA 09
4 The Sims 2
5 Gothic 3 The Beginning
6 Wer wird Millionär Edition 3
7 WWE Smackdown vs. Raw 2009
8 Tetris
9 Guitar Hero III Mobile
10 Fussball Manager 08

Top-Neuzugänge! ++ Top-Neu

NUR € 3,99 pro Spiel!

Gehirnjogging 2
GAMENZ: 2108

Worms 2008
Game-Code: GAMENZ 2055

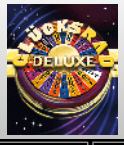
Silent Hill Mobile 2
Game-Code: GAMENZ 2243

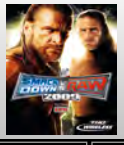
Batman The Dark Knight
Game-Code: GAMENZ 2168

Sende:
GAMENZ + CODE an 53000*
Beispiel: GAMENZ 2108
Kein Abo! Eine SMS pro Game!
NUR € 3,99 pro Spiel!

Lego Indiana Jones

GAMENZ 2270

Glücksrad Deluxe

GAMENZ 2199

WWE Smackdown vs. Raw 2009

GAMENZ 2263

Call of Duty 4

GAMENZ 1851

Age of Empires III mobile

GAMENZ 1799

Zum-Zum

GAMENZ 2113

Gothic 3 The Beginning

GAMENZ 1930

Transformers G1: Awakening

GAMENZ 1720

007 Quantum of Solace

GAMENZ 2261

Noch mehr Spiele findest du auf www.mobileunlimited.de

Sende:
TOPNZ + CODE an 53000**
Beispiel: TOPNZ 1159
Kein Abo! Eine SMS pro Game!
NUR € 4,99 pro Spiel!

The Sims 2

TOPNZ 1159

C&C3 Tiberium Wars

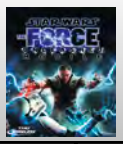
TOPNZ 1989

SPORE Origins

TOPNZ 2180

Need for Speed Undercover

TOPNZ 2272

Star Wars The Force Unleashed

TOPNZ 2179

Rally Master Pro

TOPNZ 2181

SimCity Societies

TOPNZ 1854

FIFA 09

TOPNZ 2200

Tomb Raider Underworld

TOPNZ 2262

© 2009, Electronic Arts Inc. EA, the EA logo EA SPORTS, the EA SPORTS logo, SimCity, Command & Conquer and Command & Conquer 3 Tiberium Wars, Need for Speed, SPORE, The Sims, Maxis and the Maxis-Logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES&trad und Maxis&trad; sind Electronic Arts&trad;-Marken. Offi cial FIFA licensed product. „© The FIFA Brand OLP Logo is a copyright and trademark of FIFA. .“ Manufactured under license by Electronic Arts Inc. The Premier League Logo © The Football Association Premier League Limited 1996. All rights reserved after 1996 © 2008 Eidos Interactive Limited. Lara Croft, Tomb Raider, Eidos and the Eidos Mobile logo are trademarks of Eidos Interactive Limited. Call of Duty 4 © 2007 Activision Publishing, Inc. Activision and Call of Duty are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. . © 2008 World Wrestling Entertainment,Inc. . © 2008 THQ/Jakks Pacifi c, LLC. Used under exclusive license by THQ/Jakks Pacifi c, LLC. Jakks Pacifi c and the Jakks Pacifi c logo are trademarks of Jakks Pacifi c, Inc. Bight and its logo are trademarks and/or registered trademarks of Bight Interactive, Inc. THQ and its logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. Lego Indiana Jones © 2008 Lucasfi lm Ltd. & TM. THQ Wireless und deren Logos sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen von THQ Wireless Inc. © 2008 TT Games Publishing Ltd. Veröffentlicht von Cobra Mobile und TT Games unter Lizenz der LEGO Group. LEGO, das LEGO-Logo und die Spielfi gur sind Warenzeichen der LEGO Group. © 2008 The LEGO Group. Worms © 2008 Team17 Software. Worms and Team17 are trademarks and/or registered trademarks of Team17 Software Limited.Brain Genius © 2008 by Glu Mobile.Rally Masters Pro © 2008 by FISHLABS Entertainment GmbH. QUANTUM OF SOLACE © 2008 Danjaq, LLC, United Artists Corporation, Columbia Pictures Industries, Inc. 007 Gun Logo and related James Bond Trademarks © 1962-2008 Danjaq, LLC and United Artists Corporation. QUANTUM OF SOLACE, 007 and James Bond Trademarks are the trademarks of Danjaq, LLC. Transformers G1: Awakening, HASBRO and its logo, TRANSFORMERS, the logo and all related characters are trademarks of Hasbro. Zum-Zum © HeroCraft 2009. . HeroCraft and the HeroCraft logo are trademarks of HeroCraft. Age of Empires III mobile © 2007 Microsoft Corporation.Microsoft, the Microsoft Games Studios logo, Age of Empires and Ensemble Studios are trademarks of the Microsoft group of companies. Wheel of Fortune Deluxe © 2007 Califon Productions, Inc. © 2007 SOE. Silent Hill 2 © DC Comics. All other trademarks are property of their respective owners. Gothic © 2007 by Pluto 13 GmbH, Ruhrallee 63, Essen, Germany. Published by JoWooD Productions Software AG, Pyhrnstrasse 40, 8940 Liezen. www.JoWood.com, Verisign Communications GmbH, © 2008, www.handy-games.com GmbH © 2008 Konami Digital Entertainment. All rights reserved. BATMAN and all related characters and elements are trademarks of and © DC Comics. All rights reserved.

Wii-SPIELE IM ÜBERBLICK

Auf dieser Doppelseite haben wir für euch die wichtigsten bislang getesteten Wii-Spiele zusammengefasst.

ACTION

Titel	Ausgabe	MS	ES
Alien Syndrome	11/07	60%	58%
Battalion Wars 2	03/08	81%	78%
Bionicle Heroes	07/07		63%
Blazing Angels: Squadrons of WW II	05/07	71%	75%
Ben 10 – Protector of Earth	05/08	68%	61%
Bomberman Land Wii	05/08	80%	61%
Death Jr.: Root of Evil	08/08	82%	80%
Der unglaubliche Hulk	09/08		47%
Destroy All Humans! Big Willy: Entfesselt	05/08	60%	67%
Dragon Quest Swords: Die maskierte …	07/08		72%
Driver: Parallel Lines	09/07		53%
Eledees	06/07	75%	79%
Emergency Heroes	08/08	65%	67%
Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	10/07	53%	49%
Geometry Wars: Galaxies	01/08	83%	83%
Ghost Squad	02/08	75%	74%
Heatseeker	04/07		78%
Iron Man	07/08		62%
Jumper: Griffin's Story	05/08		52%
Kung Fu Panda: Legendäre Kämpfer	02/09	68%	70%
Lucky Luke: Go West!	02/08	70%	66%
Marvel: Ultimate Alliance	01/07	77%	70%
Metal Slug Anthology	03/07	82%	80%
No More Heroes	04/08		81%
Nerf N-Strike	05/09	72%	70%
Pirates of the Caribbean: Am Ende …	07/07	68%	71%
Rogue Trooper	04/09	72%	79%
Rampage: Total Destruction	02/07	72%	63%
Shrek der Dritte	08/07	68%	72%
SNK Arcade Classics Volume 1	02/09	80%	77%
Sonic und der Schwarze Ritter	04/09	60%	83%
Soulcalibur Legends	02/08	63%	65%
Spider-Man: Freund oder Feind	12/07	73%	66%
TMNT: Teenage Mutant Ninja Turtles	06/07		69%
Transformers: The Game	09/07		69%
Wall*E	12/08	63%	64%

ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	MS	ES
Alone in the Dark	08/08		77%
Avatar: Der Herr der Elemente	05/07		70%
Avatar: Die Erde brennt	02/08	72%	70%
Bee Movie – Das Game	01/08	71%	74%
Bolt: Ein Hund für alle Fälle	03/09		61%
Bully: Die Ehrenrunde	04/08	45%	86%
Die Chroniken von Narnia: Prinz …	09/08	69%	68%
Deadly Creatures	03/09		80%
Der goldene Kompass	02/08		58%
Der tierisch verrückte Bauernhof	03/07		73%
Die Geheimnisse der Spiderwicks	03/08	65%	70%
Die Simpsons: Das Spiel	12/07	60%	77%
Disaster: Day of Crisis	12/08		73%
Dragon Blade: Wrath of Fire	04/08		59%
Escape from Bug Island	12/07		36%
Harry Potter und der Orden des Phönix	09/07		67%
Kung Fu Panda	08/08	75%	76%
Monsters vs. Aliens	06/09	73%	73%
Obscure 2	06/08	75%	71%
Okami	07/08		90%
Prince of Persia: Rival Swords	06/07		82%
Resident Evil 4: Wii Edition	08/07		92%
Soulcalibur Legends	10/08	63%	65%
Spider-Man 3	07/07		71%
Spider-Man: Web of Shadows	12/08		78%
Splinter Cell Double Agent	02/07	61%	65%
Tenchu: Shadow Assassins	05/09		74%
The Legend of Spyro: The Eternal Night	02/08		72%
The Legend of Zelda: Twilight Princess	01/07		92%
Tomb Raider Anniversary	01/08		77%
Tomb Raider: Underworld	01/09		80%

ADVENTURE

Titel	Ausgabe	MS	ES
Agatha Christie: Das Böse unter der …	03/09		64%
Agatha Christie: Und dann gab's …	03/08		68%
Baphomets Fluch: The Director's Cut	05/09	75%	80%
CSI: Crime Scene Investigation …	05/08		67%
Detective Conan: Die Mirapolis …	03/09		62%
Geheimakte Tunguska	06/08		85%
Geheimakte 2: Puritas Cordis	06/09		83%
Zack & Wiki: Der Schatz von Barbaros	02/08		85%

BEAT 'EM UP

Titel	Ausgabe	MS	ES
Bleach: Shattered Blade	04/08	60%	57%
Castlevania Judgment	04/09	70%	68%
Celebrity Sports Showdown	01/09	53%	48%
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2	05/07	71%	76%
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3	05/08	74%	76%
Facebreaker K.O. Party	01/09	75%	68%
Legend of the Dragon	09/07	52%	58%
Naruto: Clash of a Ninja Revolution	06/08	79%	67%
Naruto: Clash of a Ninja Revolution 2	03/09	79%	68%
Ready 2 Rumble Revolution	04/09	78%	72%
Samurai Shodown Anthology	06/09	76%	75%
Star Wars: Clone Wars: Lichtschwertduelle	12/08	80%	78%
Super Smash Bros. Brawl	04/08	94%	89%
The King of Fighters: The Orochi Saga	06/09	78%	72%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	MS	ES
Brothers in Arms: Double Time	12/08		38%
Call of Duty 3	01/07		86%
Call of Duty: World at War	01/09	85%	85%
Far Cry: Vengeance	02/07	55%	54%
James Bond 007: Ein Quantum Trost	01/09	75%	78%
Medal of Honor Vanguard	05/07	78%	76%
Metroid Prime 3: Corruption	12/07		94%
Red Steel	01/07	74%	80%

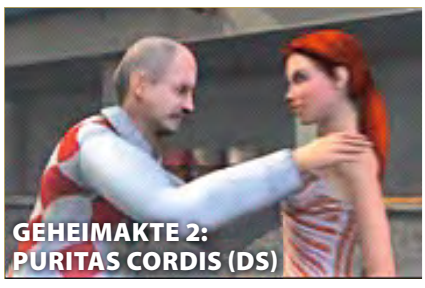
GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MS	ES
Big Brain Academy für Wii	09/07	85%	76%
Boogie	10/07	80%	66%
Boom Blox	06/08	84%	82%
Bust A Move	06/08	58%	73%
Carnival: Die Jahrmarkt-Party	12/07	70%	65%
Cocoto Magic Circus	02/09	64%	60%
Cooking Mama	03/08	68%	65%
Cosmic Family	11/07		75%
Cranium Kabookii	02/08	67%	
Dewy's Adventure	11/07	65%	71%
Disney Th!nk – Das Schnelldenkerquiz	05/09	67%	63%
EA Playground	12/07	77%	70%
Family Party – 30 Great Games	02/09	62%	57%
Family Trainer	12/08	76%	71%
Gottlieb Pinball Classics	01/07	71%	80%
Happy Feet	02/07	57%	44%
Hasbro Familien-Spieleabend	01/09	56%	50%
Jenga World Tour	05/08	49%	43%

DAS ZOCKEN WIR!

THOMAS EDER

Da ich das zweite *Pikimin* seinerzeit auf dem GameCube nur halbherig gespielt habe, verbringe ich im Moment meine Freizeit mit der New Play Control-Fassung von *Pikmin 2*. Und eine Fortsetzung, auf die ich mich schon lange gefreut habe, steckt zur Zeit in meinem DS: Das *Geheimakte 2*-Modul! Nachdem ich schon meine Freude mit dem Vorgänger namens *Tunguska* hatte, konnte ich von *Puritas Cordis* nicht mehr ablassen. Ein cooles Adventure!



Job Island	04/09	70%	76%
Kororinpa	04/07	75%	79%
Link's Crossbow Training	01/08	79%	79%
Marbles! Balance Challenge	06/09	XX&	XX%
Mario Party 8	07/07	80%	70%
Mercury Meltdown Revolution	05/07	69%	78%
Monopoly	01/09	60%	58%
MySims Party	04/09	78%	74%
NiGHTS: Journey of Dreams	03/08	73%	75%
Ninja Reflex	05/08	70%	70%
Pool Party	10/08	60%	58%
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	06/08	77%	77%
Rayman Raving Rabbids	01/07	85%	79%
Rayman Raving Rabbids 2	12/07	87%	76%
Rayman Raving Rabbids TV Party	01/09	86%	78%
Safecracker: Das ultimative Puzzle …	03/09		66%
Samba de Amigo	12/08	80%	78%
Shreks schräge Partyspiele	02/09	64%	60%
Smarty Pants – Das Besserwisserspiel	01/08	77%	72%
Sonic und die geheimen Ringe	04/07	74%	86%
Super Monkey Ball: Banana Blitz	12/06	85%	81%
Thrillville: Verrückte Achterbahn	12/07	70%	71%
Trivial Pursuit	05/09	76%	68%
Vertigo	06/09	60%	60%
Wario Ware: Smooth Moves	02/07	87%	84%
Wer wird Millionär?	02/09	54%	52%
Wii Play	01/07	74%	60%
Wonderworld Amusement Park	01/09	32%	28%
Worms: Odyssee im Wurmraum	04/08	76%	72%

MARBLES! BALANCE CHALLENGE

JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	MS	ES
Asterix bei den Olympischen Spielen	01/08	73%	71%
Crash: Herrscher der Mutanten	01/09	77%	79%
Crash of the Titans	12/07	78%	76%
de Blob	10/08	78%	87%
Ice Age 2: Jetzt taut's	04/07		73%
Jagdfieber	03/07	66%	72%
Lego Batman	12/08	82%	79%
Lego Indiana Jones: Die legendären Abenteuer	07/08	85%	83%
Lego Star Wars: Die komplette Saga	12/07	83%	81%
Madagascar 2	01/09	72%	72%
Sonic Unleashed	01/09		81%
SpongeBobs atlantisches Abenteuer	05/08	68%	64%
SpongeBob: Die Macht des Schleims	01/09	62%	62%
Super Mario Galaxy	01/08		96%
Tak und das Geheimnis des glühenden …	01/09	64%	66%
The Legend of Spyro: Dawn of the …	01/09	70%	72%
Wario Land: The Shake Dimension	11/08		83%

MUSIKSPIEL

Titel	Ausgabe	MS	ES
Boogie Superstar	01/09	80%	72%
Dancing Stage: Hottest Party	05/08	80%	75%
Guitar Hero: Aerosmith	08/08	86%	85%
Guitar Hero III: Legends of Rock	12/07	91%	88%
Guitar Hero: Metallica	06/09	90%	87%
Guitar Hero: World Tour	01/09	93%	86%
PopStar Guitar	03/09	56%	58%
Rock Band	12/08	92%	87%
Rock Band 2	06/09	93%	88%
Rock Band AC/DC	05/09	72%	64%
Ultimate Band	05/09	74%	73%

RENNSPIEL

Titel	Ausgabe	MS	ES
Cars	01/07	71%	74%
Cars: Hook International	03/08	71%	74%
Donkey Kong Jet Race	02/08	70%	68%
Excitebots	06/09	80%	83%
Excite Truck	03/07	70%	81%
Ferrari Challenge	09/08		80%
GT Pro Series	01/07	35%	38%
Könige der Wellen	11/07	67%	68%
Mario Kart Wii	05/08	94%	87%
Monster 4x4: World Circuit	01/07	68%	58%
MotoGP	05/09	70%	74%
MX vs. ATV: Untamed	06/08	80%	78%
Need for Speed: Carbon	02/07	70%	80%
Need for Speed: ProStreet	01/08	77%	80%
Need for Speed: Undercover	01/09	78%	82%
Nitrobike	04/08	68%	70%
Off Road	10/08	62%	60%
Score International Baja	02/09	60%	61%
Sonic Riders Zero Gravity	04/08	65%	69%
Speed Racer	07/08	74%	72%
SSX Blur	05/07	81%	84%

ROLLENSPIEL

Titel	Ausgabe	MS	ES
Final Fantasy Fables: Chocobo's Dungeon	01/09		81%
Fire Emblem: Radiant Dawn	04/08		88%
Monster Lab	03/09		77%
Opoona	10/08		67%
Pokémon Battle Revolution	01/08	78%	68%
Super Paper Mario	10/07		85%

SIMULATION/STRATEGIE

Titel	Ausgabe	MS	ES
Animal Crossing: Let's go to the City	01/09	87%	86%
Die Sims 2: Gestrandet	12/07		80%
Die Sims 2: Haustiere	09/07		79%
Dream Pinball 3D	10/08	64%	79%
Endless Ocean	12/07	76%	80%
Fishing Master	04/08	68%	71%
Harvest Moon: A Magical Melody	05/08	60%	84%
Little King's Story	06/09		86%
Lost in Blue: Shipwrecked	02/09	55%	60%
Pikmin	03/09		88%
MySims	11/07		78%
MySims Kingdom	12/08		74%
Rapala's Fishing Frenzy	02/09		65%
Sega Bass Fishing	05/08		67%
SimAnimals	03/09	62%	62%
SimCity Creator	12/08		71%
Star Trek: Conquest	07/08		46%
Trauma Center: New Blood	02/09	84%	83%
Trauma Center: Second Opinion	09/07		83%
Wild World: African Safari	01/09	47%	41%
Wing Island	04/07	65%	69%
Zoo Hospital	03/09	70%	70%

SPORT

Titel	Ausgabe	MS	ES
Balls of Fury	05/08	34%	29%
Carnival Games Minigolf	01/09	60%	52%
Don King Boxing	05/09	58%	56%
Family Ski	08/08	67%	68%
Family Ski & Snowboard	05/09	68%	69%
FIFA 08	11/07	86%	83%
FIFA 09 All-Play	12/08	78%	73%
King of Clubs	05/08	40%	38%
Madden NFL 08	11/07	79%	82%
Mario Power Tennis	04/09	87%	81%
Mario Strikers Charged Football	06/07	86%	79%
Mario & Sonic bei den Olympischen …	12/07	88%	80%
NBA Live 08	11/07	86%	85%
NHL 2K9	02/09	80%	77%
Pangya! Golf with Style	07/07	76%	76%
Pro Evolution Soccer 2008	04/08	85%	84%
Pro Evolution Soccer 2009	04/09	86%	87%
Rapala Tournament Fishing	06/07		53%
Rockstar Games präsentiert Tischtennis	12/07	82%	83%
RTL Biathlon 2009	01/09	69%	67%
RTL Winter Sports 2008: The Ultimate …	01/08	61%	63%
RTL Winter Sports 2009: The Next …	01/09	71%	70%
Sega Superstars Tennis	05/08	81%	80%
Sports Island	07/08	76%	67%
Summer Athletics	09/08	80%	76%
The Bigs	01/08	75%	73%
Tiger Woods PGA Tour 08	11/07	86%	86%
Tiger Woods PGA Tour 09	12/08	86%	86%
Tischfußball 2008	10/08	13%	9%
Top Spin 3	08/08	78%	77%
We Love Golf!	07/08	82%	80%
Wii Sports	01/07	78%	56%
WWE SmackDown! vs. RAW 2008	12/07	67%	69%
WWE SmackDown! vs. RAW 2009	12/08	84%	83%

TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	MS	ES
Big Beach Sports	09/08	57%	46%
Shaun White Snowboarding: Road Trip	12/08	77%	79%
Skate it	01/09	76%	78%
Tony Hawk's Downhill Jam	01/07	77%	80%
Tony Hawk's Proving Ground	01/08	75%	76%

DAS ZOCKEN WIR!

CHRISTOPH KRAUS

Bei der Shaymin-Download-Tour habe ich mir das streng limitierte *Pokémon* heruntergeladen, deshalb ist die Diamant-Edition derzeit man Spiel-Favorit Nummer 1. Ihr wollt wissen, warum ich nicht die Platin-Edition zocke? Weil ich mit Diamant seinerzeit angefangen, aber dann irgendwann aufgehört habe. Und ich verspüre nur eine geringe Lust, nochmal von vorn zu beginnen. Dafür ist mir die Zeit zu schade. Die nutze ich lieber für *The Conduit*!

THE CONDUIT (Wii)

POKÉMON DIAMANT-EDITION (DS)

DS-SPIELE IM ÜBERBLICK

Das Nachschlagewerk: die wichtigsten bislang getesteten DS-Spiele

ACTION

Titel	Ausgabe	MS	ES
Bangai-O Spirits	09/08	80%	80%
Bionicle Heroes	01/07		75%
Contra 4	03/08	83%	83%
Custom Robo Arena	07/07	82%	83%
Grand Theft Auto: Chinatown Wars	05/09	87%	93%
Mega Man ZX	08/07		85%
Metal Slug 7	01/09		80%
Nanostray	11/05	73%	81%
Ninja Gaiden Dragon Sword	08/08		85%
Space Invaders Extreme	09/08	84%	86%
Star Fox Command	10/06	76%	80%
Star Wars: Clone Wars: Die Jedi-Allianz	01/09		77%
Star Wars: The Force Unleashed	12/08	73%	75%
The Legend of Kage 2	01/09		74%
Ultimate Spider-Man	12/05	62%	83%
Viewtiful Joe: Double Trouble!	03/06		85%
Worms: Open Warfare 2	09/07	89%	80%

ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	MS	ES
Assassin's Creed: Altairs Chronicles	06/08		70%
Avatar: Der Pfad des Feuers	01/09	75%	76%
Bomberman Story DS	01/08	83%	81%
Bomberman Land Touch! 2	06/08	84%	82%
Castlevania: Dawn of Sorrow	10/05	73%	87%
Castlevania: Order of Ecclesia	02/09	74%	87%
Castlevania: Portrait of Ruin	03/07	76%	88%
Chronos Twin	12/07		80%
Die Chroniken von Narnia – Der König von …	01/06	75%	73%
Dragon Ball Origins	02/09	68%	80%
Drawn to Life	10/07		78%
Eledees	03/09	72%	76%
Eragon	01/07		74%
Freshly Picked: Tingle's Rosy Rupeeland	11/07		84%
Harry Potter und der Feuerkelch	01/06	67%	78%
Lunar Knights	04/07	70%	84%
MegaMan ZX Advent	05/08		84%
Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	08/07		70%
Pokémon Ranger	04/07		84%
Prince of Persia: The Fallen King	02/09		77%
Resident Evil: Deadly Silence	04/06	65%	85%
Splinter Cell: Chaos Theory	08/05	63%	74%
Spore: Wilde Kreaturen	12/08	58%	67%
Star Wars Lethal Alliance	01/07		73%
The Legend of Spyro: A New Beginning	01/07		79%
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	11/07	74%	88%
Tomb Raider Underworld	02/09		75%

ADVENTURE

Titel	Ausgabe	MS	ES
Ace Attorney: Apollo Justice	07/08		84%
Another Code: Doppelte Erinnerung	07/05		85%
C.S.I.: Dark Motives	12/07		75%
Geheimakte 2: Puritas Cordis	06/09		80%
Geheimakte Tunguska	06/08		80%
Hotel Dusk: Room 215	05/07		85%
Phoenix Wright: Ace Attorney	01/07		85%
Phoenix Wright: Ace Attorney – Justice for All	04/07		84%
Phoenix Wright: Ace Attorney – Trials and …	12/08		85%
Runaway: Dream of the Turtle	02/08		80%
Sherlock Holmes DS	06/09		62%
Time Hollow	02/09		76%
Undercover: Doppeltes Spiel	10/07		83%
Unsolved Crimes: Tatort N.Y. City	12/08		82%

BEAT 'EM UP

Titel	Ausgabe	MS	ES
Bleach: Dark Souls	05/09	84%	80%
Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2	02/06	74%	74%
Naruto Ninja Council	12/07	71%	69%
Naruto Ninja Council 2	12/08		67%
Naruto: Ninja Destiny	04/08	70%	71%
Naruto: Ninja Destiny II	05/09	70%	69%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	MS	ES
Brothers in Arms DS	08/07	78%	83%
Call of Duty 4: Modern Warfare	01/08	78%	80%
Call of Duty: World at War	01/09	83%	83%
Dementium: Die Anstalt	12/08		80%
GoldenEye: Rogue Agent	08/05	74%	69%
James Bond 007: Ein Quantum Trost	01/09		75%
Metroid Prime: Hunters	06/06	95%	90%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MS	ES
Actionloop	02/07	74%	80%
Aqua Panic	06/09		64%
Asterix Braintrainer	09/08	72%	73%
Big Bang Mini	06/09	78%	82%
Big Brain Academy	08/06	90%	80%
Bomberman DS	08/05	90%	74%
Bomberman 2	03/09	91%	76%
Bomberman Land Touch!	06/07	86%	68%
Boogie	02/08	75%	62%
Boulder Dash Rocks!	01/08	81%	82%
Bubble Bobble Revolution	02/06	72%	78%
Bust-A-Move DS	06/08	73%	76%
Cooking Mama	03/08		71%
Crazy Machines	09/08		76%
Denk-Spiele für Dummies	05/09		75%
Dig Dug: Digging Strike	12/06	78%	72%
Donkey Kong: Jungle Climber	12/07	80%	78%
Doodle Hex	09/08	78%	75%
Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	06/06	75%	85%
Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging	08/07	77%	85%
Elements of Destruction	01/09	58%	62%
Elite Beat Agents	08/07	84%	85%
English Training: Spielend Englisch lernen	11/06	75%	80%
Geometry Wars: Galaxies	02/08	79%	79%
Gunpey	06/07	83%	80%
Honeycomb Beat	01/08		75%
Igel Ärgern!	09/08	55%	51%
Jewel Master: Cradle of Rome	07/08		76%
Know-how der Zauberkunst	05/08		73%
Know How – Spielend um die Ecke …	01/09		70%
Mario Party DS	12/07	81%	74%
Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis	04/07		82%
Mechanic Master	01/09		72%
Metroid Prime Pinball	08/07	82%	85%
Meteos Disney Magic	08/07	87%	86%
Mind Quiz: Your Brain Coach	06/07		75%
Meteos	10/05	88%	90%
MySims Party	05/09	74%	70%
Mystery Case Files: MillionHeir	03/09	76%	78%
Ninja Reflex	05/08	63%	66%
Pac Pix	07/05		80%
Pac 'n Roll	12/05		75%
Pet Alien	08/07		76%
Picross DS	07/07	83%	85%
Pipe Mania	12/08		80%
Pokémon Link!	06/06	81%	78%
Polarium	03/05	89%	88%
Professor Layton und das geheimnisv. …	12/08		90%
Project Rub	03/05		81%
Puyo Pop Fever	06/06	80%	75%
Puzzle City	03/09		76%
Puzzle League DS	08/07	81%	80%
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	06/08	76%	82%
Puzzle Quest: Galactrix	05/09	78%	79%
Rayman Raving Rabbids 2	12/07	74%	71%
Rayman Raving Rabbids TV Party	01/09	75%	69%
Red Bull BC One	12/08	51%	51%
Rubik's Puzzle World	01/09	78%	78%
Soul Bubbles	08/08		83%
Super Monkey Ball: Touch & Roll	03/06	80%	80%

DAS ZOCKEN WIR!

SEBASTIAN STANGE

Auf dem PC sorgt gerade das geniale Tower-Defense-Game „Plants vs. Zombies" dafür, dass ich jeden Abend zwei Stunden zu lang aufbleibe. Hoffentlich lässt eine WiiWare-Version nicht lange auf sich warten. Apropos Wii: Auf Nintendos Heimkonsole rase ich weiterhin mit abgefahrenen Robotern um die Wette. Die US-Version von *Excitebots* wird erst zur Seite gelegt, wenn ich alle S-Ränge habe. Das kann noch dauern!

Tetris DS	05/06	90%	88%
The Rub Rabbits!	03/05	78%	82%
Touchmaster	09/07	79%	76%
Wario Ware Touched	03/05		87%
Yoshi's Touch & Go	06/05	73%	77%
Zendoku	07/07	70%	60%
Zoo Keeper	03/05	77%	81%

JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	MS	ES
Crash: Herrscher der Mutanten	01/09	52%	56%
Drawn to Life: SpongeBob …	12/08	66%	68%
Giana Sisters DS	04/09		78%
Kirby: Maus-Attacke	08/07	70%	82%
Kirby: Power Paintbrush	12/05		90%
Kung Fu Panda	09/08		71%
Lego Batman	12/08	82%	80%
Lego Indiana Jones: Die legendären …	08/08	83%	81%
Lego Star Wars: Die komplette Saga	02/08	83%	83%
Looney Tunes: Duck Amuck	01/08	69%	71%
New Super Mario Bros.	08/06	75%	90%
Rayman Raving Rabbids	05/07		75%
Sonic Rush	12/05	83%	87%
Sonic Rush Adventure	11/07	83%	87%
Spider-Man: Web of Shadows	12/08		81%
SpongeBob: Die Macht des Schleims	01/09	70%	72%
Super Mario 64	03/05	65%	88%
Super Princess Peach	06/06		83%
Tak: Die große Juju-Jagd	03/06		72%
The Legend of Spyro: Dawn of the …	01/09		65%
Wario: Master of Disguise	07/07		70%
Yoshi's Island DS	01/07		89%

MUSIKSPIEL

Titel	Ausgabe	MS	ES
Guitar Hero On Tour	09/08	88%	85%
Guitar Hero On Tour: Decades	01/09	88%	85%
Rock Revolution	06/09	54%	54%
Ultimate Band	05/09	70%	76%

RENNSPIEL

Titel	Ausgabe	MS	ES
Asterix & Obelix XXL 2: Mission Wifix	01/07	73%	73%
Crash of the Titans	12/07		79%
Die Simpsons: Das Spiel	01/08	70%	77%
Jagdfieber	01/07	67%	81%
Asphalt 2: Urban GT	02/07	78%	79%
Burnout Legends	01/06	73%	75%
Cars Hook International	02/08	72%	67%
Diddy Kong Racing DS	06/07	74%	69%
DTM Race Driver 3: Create & Race	11/07	84%	82%
Juiced 2: Hot Import Nights	11/07	74%	77%
Mario Kart DS	12/05	94%	87%
Micro Machines v4	01/07	74%	69%
MX vs. ATV Untamed	05/08	72%	72%
Need for Speed: ProStreet	01/08	78%	80%
Need for Speed: Undercover	02/09	76%	75%
Need for Speed: Underground	07/05	74%	72%
Race Driver: GRID	06/08	86%	84%
Ridge Racer DS	07/05	80%	74%
Trackmania DS	01/09	83%	80%

ROLLENSPIEL

Titel	Ausgabe	MS	ES
Blue Dragon Plus	05/09		78%
Children of Mana	02/07	86%	80%
Chrono Trigger	04/09	75%	90%
Disgaea DS	06/09	75%	85%
Dragon Quest Monsters: Joker	04/08	80%	82%
Dragon Quest V: Die Hand der Himmels	04/09		86%
Dungeon Maker	01/09	62%	63%
Etrian Odyssey	08/08		77%
Final Fantasy III	06/07		83%
Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of T.	05/09	85%	82%
Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates	04/08	84%	86%
Final Fantasy IV	07/08		85%
Final Fantasy XII: Revenant Wings	03/08		85%
Fire Emblem: Shadow Dragon	01/09	80%	86%
Heroes of Mana	11/07	75%	72%
Magical Starsign	03/07	70%	75%
Mario & Luigi: Partners in Time	02/06		88%
MegaMan Battle Network 5	06/06	70%	71%
MegaMan Star Force 2	12/08	76%	74%
Monster Lab	01/09	75%	76%
Orcs & Elves	01/08		80%
Pokémon Diamant- und Perl-Edition	07/07	91%	89%
Pokémon Mystery Dungeon: Erkundungsteam …	08/08		76%
Pokémon Mystery Dungeon: Team Blau	12/06		74%
Pokémon Platin-Edition	06/09	91%	89%
Pokémon Ranger: Finsternis über Almia	01/09		75%
Rhapsody: A Musical Adventure	06/09		80%
Rune Factory: A Harvest Moon Melody	04/09		83%
Spectrobes	04/07	82%	80%
Spectrobes: Jenseits der Portale	12/08	85%	87%
Sonic Chronicles	12/08		85%
Suikoden Tierkreis	04/09		81%
Valkyre Profile: Convenant of the Plume	06/09		78%
Zubo	12/08		80%

SIMULATION

Titel	Ausgabe	MS	ES
Animal Crossing: Wild World	04/06	88%	87%
City Life DS	12/08		71%
Die Gilde DS	05/09		76%
Die Sims 2	01/06	71%	80%
Die Sims 2: Apartment-Tiere	12/08		67%
Die Sims 2: Haustiere	01/07		81%
Electroplankton	08/06		77%
Enchanted Fol: School of Wizardy	04/09	78%	70%
Harvest Moon: Mein Inselparadies	01/09		72%
LifeSigns DS	06/09		65%
Lost in Blue	12/05		79%
Lost in Blue 2	06/07	61%	80%
Nintendogs	10/05		85%
Nintendogs: Dalmatian & Friends	08/06		85%
SimCity Creator	12/08		76%
Theme Park	05/07		76%
The World Ends With You	06/08		88%
Trauma Center: Under the Knife	05/06		83%

SPORT

Titel	Ausgabe	MS	ES
Asterix bei den Olympischen Spielen	02/08		72%
Don King Boxing	06/09	62%	60%
EA Sports Football Academy	04/09	72%	70%
FIFA 09	12/08	85%	83%
FIFA Street 3	05/08	63%	65%
Madden NFL 08	11/07	83%	81%
Mario Slam Basketball	10/06	86%	86%
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen	03/08	86%	82%
New International Track & Field	07/08	87%	84%
Nintendo Touch Golf Birdie Challenge	12/05	80%	80%
Pro Evolution Soccer 6	03/07	83%	79%
Pro Evolution Soccer 2008	03/08	84%	82%
Rafa Nadal Tennis	01/07	78%	72%
Real Football 2009	02/09	78%	76%
Sega Superstars Tennis	05/08	81%	81%
Top Spin 3	09/08	72%	70%
WWE SmackDown! vs. RAW 2009	12/08	82%	83%

STRATEGIE

Titel	Ausgabe	MS	ES
42 Spieleklassiker	11/06	91%	75%
Advance Wars: Dark Conflict	03/08	92%	87%
Advance Wars: Dual Strike	10/05	90%	89%
Age of Empires: Mythologies	02/09	84%	85%
Anno 1701	07/07	87%	87%
Dinosaurier: Kampf der Giganten	12/08	72%	73%
Disney Friends	05/08	73%	75%
Final Fantasy Tactics A2	08/08		87%
Lock's Quest: Hüter der Welt	12/08	82%	83%
Ninjatown	03/09	77%	81%
Populous DS	06/09	72%	70%
Scotland Yard	03/09	76%	70%
Schach	06/07	74%	74%
SimCity	08/07		72%
Tom Clancy's EndWar	01/09	85%	87%
Warhammer 40.000: Squad Command	01/08	75%	74%
Yu-Gi-Oh! 5D's Stardust Accelerator	06/09	80%	72%
Yu-Gi-Oh! GX Spirit Caller	05/07	83%	78%
Yu-Gi-Oh! World Championship 2007	06/07	84%	74%
Zoo Tycoon 2	05/08	68%	70%

TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	MS	ES
Tony Hawk's American Sk8land	01/06	83%	86%
Tony Hawk's Motion	02/09		62%
Tony Hawk's Proving Ground	01/08	82%	84%
Skate It	02/09	69%	72%
Snowboard Kids SBK	05/06	70%	69%

DAS ZOCKEN WIR!

SEBASTIAN HEISE

Diesen Monat habe ich für Bahnfahrten und Flüge den perfekten Begleiter entdeckt: Mit dem *Big Bang Mini* für den DS kann man Stunden verbringen – und sogar beinahe den Zielbahnhof verpassen. Wenn ich gerade mal nicht mit meinem DS Feuerwerkskörper auf kunterbunte Gegner schieße, sitze ich wahrscheinlich zu Hause und zocke den Kult-Prügler *Turtles in Time* für das wieder entstaubte SNES gemeinsam mit unserem Praki Florian wieder und wieder von vorne durch.

DIE REDAKTION

Herzlich willkommen im Testteil. Und hier ist euer N-ZONE-Team!

DIE REDAKTION

THOMAS EDER
31, Leitender Redakteur

… hat sich wie jedes Jahr gleich an den ersten heißen Tagen einen ordentlichen Sonnenbrand eingefangen. Zum Glück lässt die Röte schnell wieder nach, sodass er dem Spott der lieben Kollegen nur kurz ausgeliefert ist.

DVD-TIPP: Endless Summer II

CHRISTOPH KRAUS
23, Redakteur

… hat auf dem *Pokémon*-Launch-Event viele Leute kennengelernt und stellt an dieser Stelle fest: N-ZONE-Leser sind die besten! Ich grüße „AckyStyleD" alias Pummeluff und den ehemaligen *Zelda*-„3-Herz-Profi" Markus Blumberg.

RETRO-TIPP: Super Punch-Out!!

SEBASTIAN STANGE
27, Redakteur

… kann, seit er in Portugal wieder den besten Kaffee der Welt genießen durfte, die schlammige Plörre aus der Redaktions-Kaffeemaschine nicht mehr trinken. Jetzt muss importierter Delta-Kaffee her! Aber ganz schnell!

TV-TIPP: Abschalten und rausgehen!

SEBASTIAN HEISE
26, Volontär

… hat sich auf dem *Need for Speed: Nitro*-Event sehr wohlgefühlt. Ob es an den heißen Mehrspieler-Matches gelegen hat? Oder am schmackhaften Finger Food? Auf jeden Fall hofft Sebastian, dass *Nitro* so richtig gut wird.

CD-TIPP: Dredg – The Pariah, The Parrot, The Delusion

STEFANIE SCHETTER
31, DVD-Redakteurin

…freut sich, dass die Kollegen in der letzten Ausgabe vergessen haben, ihr Alter upzudaten. Und verbringt die ersten Monate ihres neuen Lebensjahres (zumindest abends) mit ausgiebigen Serien-Sitzungen.

DVD-TIPP: Battlestar Galactica

DAVID MOLA
28, Layouter

… hätte gerne den FC Barcelona live im Stadion zum Champions-League-Triumph gebrüllt, verbrachte aber diesen – und manch anderen – Abend übermüdet in der Redaktion und layoutete wie ein Weltmeister. Hat sich die Mühe gelohnt?

CD-TIPP: Defy the Laws of Tradition - Till Death us part

REDAKTIONSTAGEBUCH

WOCHE 1:
„Hallo, jemand da?" – Nein! Sebastian H. genießt die frühlingshaften Temperaturen im britischen Portsmouth (nur Original mit „tieh ätsch"), Christoph schwirrt nach Fronkraisch aus, um sich *TMNT: Smash-Up!* anzugucken und Herr Stange saugt die Sonnenstrahlen in Portugal auf – jeden einzelnen. Zurück bleiben nur Tom und Praktikant Florian. Deren Lieblingszahl lautet im Augenblick 493 … Wollen wir wetten, dass die beiden in drei Wochen fit genug sind, um bei „Wetten, dass…?" aufzutreten und alle Pokémon mit Gewicht, Größe und Elementklasse aufzusagen?

WOCHE 2:
Topp, die Wette gilt! Inzwischen sind auch die drei Urlauber wieder in der Redaktion gelandet und machen beim Trainieren der Wette mit! Aber natürlich geht's nicht nur um die TV-Präsenz bei Grabscher-Tommy, sondern um blanke Arbeit: Das *Pokémon Platin*-Sonderheft ist in Bearbeitung und soll die ultimative Enzyklopädie für Pokémaniacs werden. Damit dem so ist, muss man eben auch wissen, dass Pokémon #386 (Deoxys) in der feuerroten und blattgrünen Edition mittels Aurora-Ticket auf der Entstehungsinsel zu finden ist sowie via Tausch im Park der Freunde in *Diamant*, *Perl* und *Platin*. Uff! Fehlen nur noch 492 solche Fakten und wir sind durch.

WOCHE 3:
Sandra ist da! Sandra ist da! Die gebürtige Gifhornerin ist gerade mal 19 Jahre alt, spielt aber so gut, als würde sie schon seit 20 Jahren zocken. Im Team wird Miss Friedrichs herzlich aufgenommen und darf sich gleich mal an *Rhythm Paradise* für den DS probieren. Hat sie den Rhythmus im Blut? Ja! Man nennt sie deshalb auch Sandra Beat-richs.

WOCHE 4:
Für den letzten Wortwitz muss Christoph hinter Gitter. Außerdem hat sich Tom erfolgreich um das Auswendiglernen aller 493 Pokémon gedrückt. Im Team büffelt sich's halt am schönsten: 493 Pokémon geteilt durch die sechs Kollegen macht exakt 93,01 Pokémon pro Mann. Und 493 Pokémon pro Frau. Tja, Pech gehabt, Sandra!

DER TESTTEIL

Wii

56 Anno – Erschaffe eine neue Welt
67 Beach Fun – Summer Challenge
66 Blastworks: Build Trade Destroy
62 Boom Blox Smash Party
16 EA Grand Slam Tennis
63 EA Sports Active
68 Family Games
52 Indiana Jones und der Stab der Könige
64 Let's Tap
69 Minon – Held der Stunde
69 NeoPets
60 Pikmin 2
67 Play the World
58 Punch-Out!!
65 Sam & Max: Season One
68 Sports Island 2
46 The Conduit
15 Tiger Woods PGA Tour 2010
17 Virtua Tennis

DS

72 Anno – Erschaffe eine neue Welt
73 Catan
75 Humans
74 Jewel Match
70 Pokémon Platin
73 Rhythm Paradise

VC

85 Fantasy Zone 2
85 Galaxy Force 2
84 Pitfall: The Mayan Adventure

5-MINUTEN-TEST-TERRINE

Damit manche Spiele nicht unter den Tisch fallen, stellen wir sie in dieser Rubrik kurz und knackig vor – subjektiv bewertet nach fünf Minuten Spielzeit. Viel Spaß!

DANCE DANCE REVOLUTION WINX CLUB (Wii)

Kleine Mädchen mögen die Farbe Rosa und Märchen, meistens wollen sie auch noch ein Star werden. Genau darum geht es im neuesten *DDR*-Spiel für die Wii. Wie in den anderen Teilen der beliebten Konami-Reihe wackelt ihr wie verrückt auf der Tanzmatte umher und wirbelt mit der Wii-FB und dem Nunchuk herum. Zwar ähnelt das alles eher einer Zuckung als einem Tanz, aber die Feen im Spiel sind begeistert. Ältere Spieler werden dies wahrscheinlich weniger sein, doch junge, weibliche Tänzerinnen, die ihre Freude mit den *Winx*-Spielen haben, werden sicher auch Gefallen an dem *DDR*-Ableger finden! **(sf)**

WILLI WILL'S WISSEN: NOTRUF – RETTER IM EINSATZ (DS)

Jede Mission beginnt mit einem Notruf: Mal müsst ihr bei einem Verkehrsunfall aushelfen, mal seid ihr bei einem Flugzeugabsturz dabei, mal sind Wanderer in einem unzugänglichen Gebirge verschwunden. Mit dem Stylus koordiniert ihr die verfügbaren Rettungskräfte, versorgt beispielsweise Verletzte oder schickt einen Helikopter los, um bei Hochwasser die Bewohner von den Dächern ihrer Häuser zu bergen. Später greift sogar Feuer über und Zivilisten können verletzt werden. Zusammen mit der bunten Grafik und der ordentlichen Steuerung ergibt das ein gelungenes Spiel für jüngere DS-Besitzer, die sich für Feuerwehr und Co. begeistern können. **(sh)**

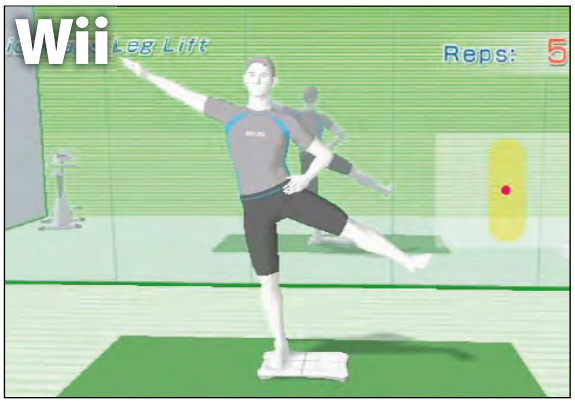
WERTUNGSSYSTEM

0-49%: Spiele in diesem Wertungsbereich solltet ihr meiden, große Schwächen lassen hier nur wenig Spielspaß aufkommen!
50-74%: Solider Durchschnitt: Spiele mit dieser Wertung haben zwar Schwächen, sind für Genre-Fans aber einen Blick wert!
75-100%: Die Oberklasse: Eine solche Wertung steht für Spielspaß, weswegen ihr hier in der Regel bedenkenlos zugreifen könnt!

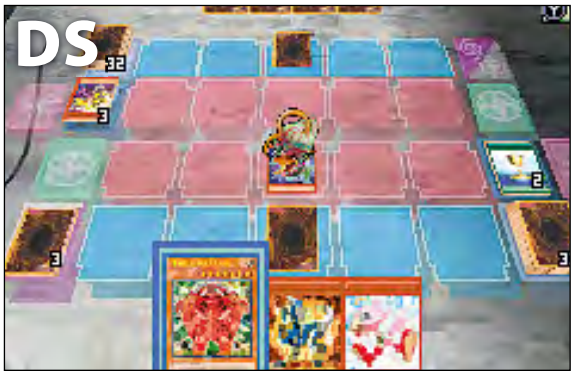
ICONS

Dank dieser Icons könnt ihr auf den ersten Blick erkennen, ob ein Spiel die heiß begehrten N-ZONE-Awards einheimst, ob ihr dazu einen Beitrag auf unserer Heft-DVD findet und ob wir die Games bei Vorschauen selbst gespielt haben!

VERKAUFS-CHARTS



Platz	*	Titel	Monate
1	1	Wii Fit	12
2	2	Mario Kart Wii	12
3	3	Wii Play	28
4	We	Mario & Sonic bei den Olymp. Spielen	9
5	We	Mario Power Tennis (NPC)	2



Platz	*	Titel	Monate
1	Neu	Yu-Gi-Oh! Star Accelerator	1
2	1	Mario Kart DS	22
3	2	New Super Mario Bros.	28
4	4	Mario & Sonic bei den Olymp. Spielen	10
5	5	Animal Crossing: Wild World	24

* Platz des Vormonats

THE CONDUIT

90
N-ZONE
MEHRSPIELER-HIT

Der Titelheld heißt zwar Ford, aber die Abwrack-Prämie hat dieser Wii-Shooter definitiv nicht nötig. Ist The Conduit wirklich DAS Spiel für lange Sommernächte?

FAKTEN

- Die Spielzeit der Hauptstory liegt bei ca. 8 Stunden.
- Jeweils 9 Single- und Multiplayer-Levels
- Englische Sprache, deutsche Untertitel
- Drei Speicherstände möglich
- Grafik in 480p und 16:9

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE

VIDEO AUF DVD

IM DUTZEND BILLIGER Diese Gaga-Aliens treten zumeist in Horden auf.

Die Automobilbranche steckt tief in der Krise: Opel-Mitarbeiter ringen ums Überleben der deutschen Standorte, Volkswagen bandelt mit Porsche an und bei Ford sieht's auch mies aus. Der Kampf gegen eine fiese Alien-Horde ist schließlich nicht leicht. Na gut, der letzte Satz war Quatsch! Gemeint ist natürlich nicht der Mondeo-, Ka- und Escort-Bauer, sondern Michael Ford, seines Zeichens Anti-Terror-Agent des Secret Service und Titelheld von *The Conduit*.

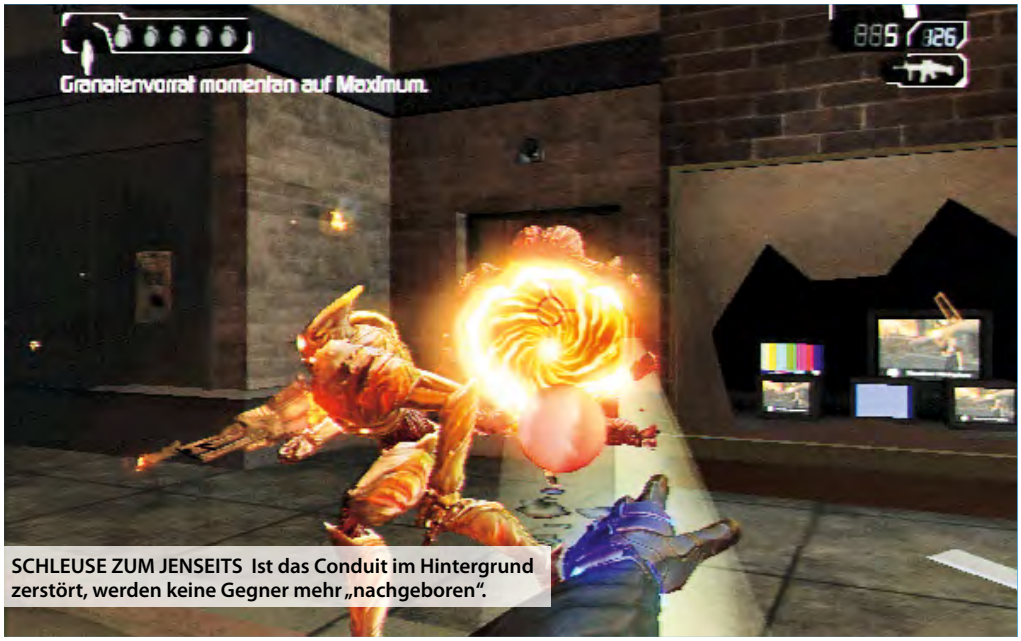
Der ist mit einer ziemlich außergewöhnlichen Aufgabe betraut: In der nahen Zukunft wird Washington, D. C. von merkwürdigen Phänomenen erschüttert, die für Spannungen in der Bevölkerung sorgen. Mr. John Adams, der rätselhafte Leiter einer Schatten-Organisation namens The Truth, findet heraus, dass das Weiße Haus von einer feindlichen außerirdischen Rasse namens The Drudge angegriffen wurde. Michael Ford kommt den Ursprüngen des Alien-Angriffes auf die Spur, doch die Antwort ist nicht die, die er erwartet

VOLLES ROHR Fette Actionpassagen stehen bei The Conduit im Fokus.

hätte. Zugegeben, dies alles klingt ein wenig nach einem Neunziger-Jahre-Streifen à la *Independence Day*, aber die Frage ist diesmal ungleich spannender: Was findet Ford bloß im Weißen Haus? George Bushs ungedruckte Memoiren? Terroristen? Oder nur die Umzugskartons von Barack Obama? All das gilt es jetzt herauszufinden!

REIN IN DIE ACTION!

Allzu innovativ und vielschichtig ist die Story von *The Conduit* zwar nicht, aber die schlichten, standbildartigen Missions-Briefings haben auch etwas Gutes: Der Spieler wird sogleich ohne Umwege ins Abenteuer geschleust! Das beginnt ziemlich turbulent in einem Schleusen-Areal, das uns direkt an die Eigenheiten des High-Voltage-Shooters heranführt. Zwar lauern uns schon bald die ersten Gegner auf – Aliens, die wirken, als seien sie direkt vom Metroid-Planeten Zebes auf die Erde herabgekommen –, aber das eigentliche Spiel beginnt erst, nachdem wir das All-Seeing Eye (ASE) aufgepickt haben. Dieses nützliche, auf der Plus-Taste aktivierbare Agenten-Gadget hilft euch dabei, versteckte Minen aufzuschnüffeln, geheime Waffen- und Munitionslager zu finden oder computergesicherte Türen zu knacken. Das Tool sorgt auch dafür, dass das Spieltempo in manchen Spielmomenten niedriger ausfällt als bei anderen Wii-Shootern, wo es häufig genügte, wie John Rambo durch die Areale zu stürmen und einen auf Ballermann zu machen. Bei *The Conduit* reicht es prinzipiell, in den Levels zunächst alle Gegner auszuschalten, dann die titelgebenden Conduits zu zerstören – das sind Schleusen, aus denen immer wieder neue Monster herausquellen –, um anschließend mittels All-Seeing Eye die Umwelt nach versteckten Schaltern abzuscannen. Andere Gebiete fungieren einfach nur als „Schleusen" zu neuen Räumen. Dort reicht es, die Knarre auszupacken, Gegnermassen aus dem Weg zu räumen und zu hoffen, dass nicht noch irgendwo ein Brutpaket steckt. Aus diesen Kokons wachsen nämlich genauso wie bei den Conduits ständig neue Insekten – und wehe, ihr habt irgendwo ein Nest übersehen! Dann lauern euch die bissigen Biester schneller auf als ihr „Moskito-Abwehr-Spraydosen-Deckel" rufen könnt. Aber fair gesetzte Rücksetzpunkte und ein Verzicht auf „Leben" bringen euch rasch wieder



SCHLEUSE ZUM JENSEITS Ist das Conduit im Hintergrund zerstört, werden keine Gegner mehr „nachgeboren".

FALL-ENTINSTAG Diese Flatterviecher sind ganz besonders lästig, da sie euch von oben auflauern.

O'ZAPFT IS! Habt ihr jedes dieser Terminals angezapft, öffnet sich die Tür zum Ausgang.

DIE MEHRSPIELER-MISSIONEN IM DETAIL

Alles drin? Wir erklären alle Modi, die der Online-Modus bietet!

FREE FOR ALL: Für Spieler, die als einsamer Wolf umherstreifen möchten, um ihre Opfer zu erlegen.

1. SCHNELLES MATCH: Der Klassiker: Wer als Erstes eine bestimmte Anzahl an Treffern landet, gewinnt. Alle Spielvarianten sind übrigens für einen bis zwölf Spieler ausgelegt.
2. MARATHON: Wer innerhalb der festgelegten Zeit die meisten Punkte sammelt, gewinnt.
3. THREE STRIKES: Wer die meisten Gegner plättet und mindestens ein Leben übrig behält, gewinnt.
4. LAST MAN STANDING: Wer als Letztes aus dem Match übrig bleibt, gewinnt. Oder: Wer nach Ablauf der Zeit die meisten Treffer erzielt und noch die meisten Leben übrig hat, gewinnt.
5. ASE-FUSSBALL: Wer das All-Seeing Eye am längsten in seinem Besitz hatte, gewinnt.
6. KOPFGELDJÄGER: Hier gilt es, ein bestimmtes Opfer schachmatt zu setzen und außerdem diejenigen zu erlegen, die hinter euch her sind. Aber Vorsicht, wer jemanden außer Gefecht setzt, der nicht gemeint ist, verliert wertvolle Punkte.

TEAM-SCHLACHTEN: Für Teams, die einfach nur gegeneinander kämpfen möchten.

1. SCHNELLES MATCH: Das Team, das als Erstes die festgelegte Anzahl an Treffern landet, gewinnt.
2. MARATHON: Das Team, das innerhalb der festgelegten Zeit am meisten Punkte sammelt, gewinnt.
3. GEMEINSAMER VORRAT: Die Mitglieder eures Teams teilen sich eine bestimmte Anzahl an Leben. Wer am Ende die meisten gemeinsamen Treffer erzielt, gewinnt.

TEAM-MISSIONEN: Für Teams, die eine größere Herausforderung wünschen, als einfach nur andere Spieler abzuballern.

1. SCHNELLES MATCH: Jedes Team versucht, das All-Seeing Eye der anderen zu erobern. Eine Art Capture-the-Flag-Modus.
2. MARATHON: Das Team, das innerhalb der festgelegten Zeit am meisten ASEs erobert, gewinnt.
3. KILLING OVERRIDE: Das erste Team, das das Kill- oder Eroberungslimit erreicht, gewinnt.
4. SCHNAPP DIR DAS ASE: Die Teams kämpfen um ein einzelnes, zentral gelagertes ASE. Das Team, welches am meisten ASEs erobert, gewinnt.

UNSER FAZIT ZUM ONLINE-MULTIPLAYER-MODUS:
Segas Wii-Shooter steckt online voller Modi, deren Reiz sich mit fortschreitender Spielzeit entfaltet. Die flüssige Grafik, der aufpeitschende Sound und die anpassbare Steuerung sorgten bei unserer mehrstündigen Test-Session für einen durchweg positiven Gesamteindruck. Dass ein Splitscreen-Modus fehlt, ist aufgrund der gut genutzten Wi-Fi Connection (mit Freundescode-System) verschmerzbar.

auf die richtige Spur und verhindern allzu große Frustmomente. Eine Ausnahme beim Schwierigkeitsgrad macht nur der letzte Level – der hätte wirklich entschärft werden können. Immerhin sind die Speicherpunkte auch hier großzügig gesetzt.

Die Mixtur aus Action und Suchen-und-finden-Rätseln steht *The Conduit* dennoch richtig gut zu Gesicht. Weder erlahmt dadurch das Gameplay, noch ist es allzu stupide. Obwohl es nicht so viele verschiedene Missionsziele gibt, erweist sich der richtige Umgang mit Waffe und All-Seeing Eye als spielerisch prickelnd, da man ohne das jeweilige Gegenstück stets aufgeschmissen wäre. Gerade das Eindringen in fremde Computerterminals ist richtig packend inszeniert, da man seine Diebesaktion häufig unterbrechen muss, wenn einem ein Gegner an den Fersen klebt.

STEUERUNG: NOTE 1

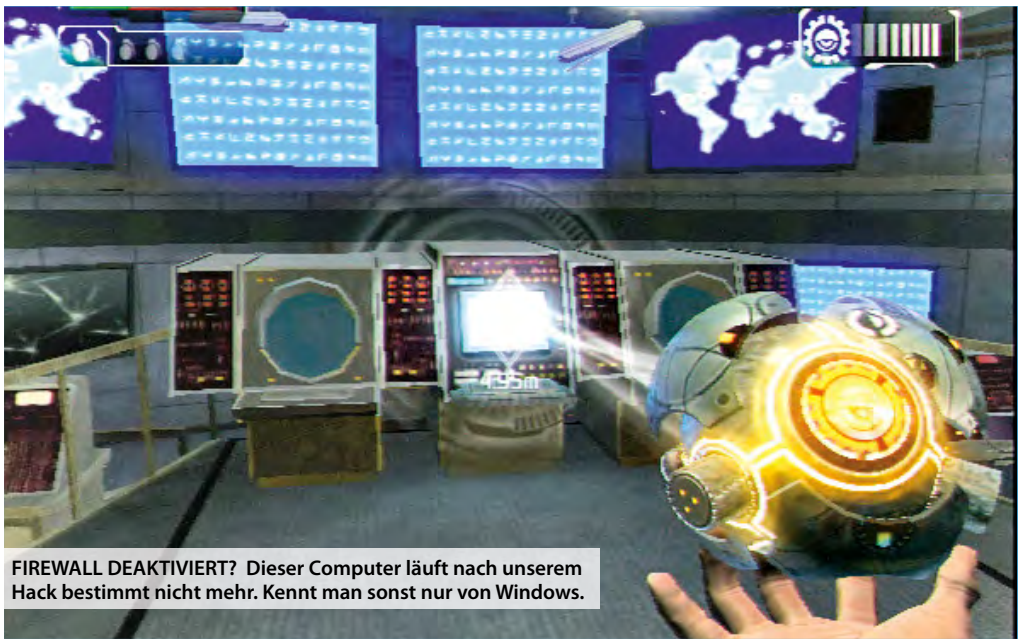
Was den Sega-Shooter zu einem Referenz-Baller-Knaller macht, ist vor allem die formidable Wii-Steuerung, die wunderbar mit dem Spielablauf harmoniert. Wie ihr sicher schon mehrfach in der N-ZONE gelesen habt, lässt sich beinahe jeder Kontroll-Parameter einzeln justieren: Die Treffer-/Bewegungszone auf dem Bildschirm (wohlgemerkt pixelgenau!), die Transparenz der Energieleisten, ja sogar deren Position auf dem Fernseher. Selbst die Schüttelsensibilität des Nunchuks beim Granatenwerfen wird euch überlassen. Ihr bestimmt also, ob ihr eure linke Hand ruckartig oder mit langer, aber eher sanfter Bewegung bewegt, um das explosive Geschoss auf die Reise zu schicken. Nach einer halben Stunde Herumhantieren mit Wii-Fernbedienung und Nunchuk hatten wir den Dreh raus. Dann ging jede geworfene Granate tatsächlich genau dorthin, wo sie sollte. Und auch der Einsatz des All-Seeing Eye geht einem irgendwann in Fleisch und Blut über. Hier noch eben einen Widersacher plattgemacht, dann kurz in den ASE-Modus geschaltet und eine Wand inspiziert – und voilà: Voll ins Schwarze getroffen! Denn manche Gemäuer bergen ein Minispiel in sich, in dem ihr die Fragmente eines Halbkreises mittels Digikreuz gleichmäßig anordnen müsst. Habt ihr es geschafft, schiebt sich die Betonbarriere auf wundersame Weise zur Seite und ihr habt freien Zugang zur Waffenkammer. Und glaubt uns: Die Suche nach

diesen versteckten Räumen lohnt sich fast immer! Wenn sich ausnahmsweise mal kein Schießeisen darin befindet, gibt es immerhin eine prall gefüllte Munitionskiste zum Abgreifen. Diese Minispiele variieren übrigens mit zunehmender Spielzeit: Genügt es anfangs noch, die drei Halbkreise einfach nacheinander geschmeidig zu verschieben, muss spätestens im siebten der neun Levels noch eine Portion Hirnschmalz aktiviert werden. Dann nämlich hängen die Fragmente alle miteinander zusammen und nur die richtige Reihenfolge sichert euch den Zugang in den Schatzkeller.

..... §!%$?!% Wooohaaa! Während wir uns an der Tür zu schaffen machten, hat uns gerade ein buckeliger Typ hinterrücks attackiert. Na so was! Ihr merkt also: Oftmals ist strategisches Abwägen nötig, ob ihr euch am Türknacken versuchen wollt oder lieber zuerst der restlichen Brut an den Stehkragen geht.

LIBERO? NEE, STÜRMER! Die Gegner im Solo-Modus stürmen allzu oft einfach nur auf euch los.

SPIELZEIT-O-METER The Conduit ist eine wahre Spielwiese für Statistiker.


FIREWALL DEAKTIVIERT? Dieser Computer läuft nach unserem Hack bestimmt nicht mehr. Kennt man sonst nur von Windows.

DER GROSSE INTELLIGENZTEST

Müssten die Gegner aus *The Conduit* am Pisa-Test teilnehmen, würden sie vermutlich nur im Mittelfeld landen. Als Spieler hat man zwar anfangs das Gefühl, es mit schlauen Kerlchen zu tun zu haben, aber nach knapp der Hälfte der Spielzeit offenbart sich der eingeschränkte Grips der computergesteuerten Feinde. Die Aliens aus den Conduit-Schleusen laufen zumeist nur stupide auf euch zu und bleiben euch so lange auf den Fersen, bis sie entweder die Oberhand gewinnen oder ihr sie plättet. Die übrigen Drohnen, Termiten und Insekten machen im selben Maße durch eher eingeschränkte Klugheit auf sich aufmerksam. Sie sind euch zwar quantitativ überlegen, aber nicht in Sachen Cleverness. Die Entwickler von High Voltage Software haben dies aber gut überspielt, indem sie den Spieler immer auf Trab halten. Es vergeht kaum eine Spielminute, in der man nicht vor lauter angreifendem Alien-Gesindel ins Schwitzen kommt, ob man die jeweilige Spielszene überhaupt heil übersteht. Im extrem spannend inszenierten Washington-Level stehen wir zum Beispiel irgendwann vor dem Weißen Haus und sehen uns mit einer fetten, angriffslustigen Horror-Brut konfrontiert. Nein, wir sprechen hier nicht von George Bushs bissigem Schoß-Scotchterrier, sondern von einer Alien-Horde. Plopp, werfen wir eine Granate ins Conduit, um weitere Nachgeburten zu verhindern. Erfolgreich! Achtung, da hinter

DAS SAGEN DIE FANS

Wir wollten's wissen und holten uns noch ein weiteres Fazit zu The Conduit ein. Das stammt von wiiinsider.de-Redakteur Markus Schnittka, der das Spiel im Rahmen eines Sega-Events gespielt hat.

In Bewegung konnte mich *The Conduit* optisch überzeugen, gerade was die vergleichsweise scharfen Texturen betrifft. Abgesehen von einigen zerstörbaren Kisten und Fässern wirkte die Umgebung allerdings ziemlich statisch. Durfte man sich anfangs noch über die relativ stupide agierenden CPU-Gegner wundern, ging es gegen Ende des dritten Levels schon weitaus knackiger zur Sache. Hier stellen sich euch neben menschlichen Gegnern auch Aliens in den Weg, die um einiges intelligenter agieren. Eure außerirdischen Kontrahenten suchen Deckung, weichen Schüssen aus und ihr seht euch mit der einen oder anderen Granate konfrontiert. Im Multiplayer bietet *The Conduit* eigentlich alles, was sich der geneigte Shooter-Fan so wünscht. Während meiner Testmatches fiel positiv auf, dass die Framerate trotz gewaltiger Action auf dem Screen in der Tat nahezu durchgehend konstant blieb und ein flüssiges Gameplay ermöglichte. Grafische Einbußen im Vergleich zum Singleplayer-Modus waren nur geringfügig auszumachen. Lediglich die teils durch die Stages schwebenden statt laufenden Mitspieler erschienen uns etwas rückständig, was aber laut Sega an den Servern und nicht am Spiel lag und bis zum Release gelöst sein soll. Richtig stolz ist man seitens High Voltage Software auch auf die besonders präzise Steuerung des Titels. Und in der Tat steuert sich *The Conduit* extrem angenehm und verdammt präzise. Auch wenn das Alien-Setting vielleicht nicht jedem zusagen wird, ist *The Conduit* in puncto Technik bisher einer der ansehnlichsten Wii-Titel und wird den Vorschusslorbeeren auch in Sachen Gameplay gerecht.

DIE MEINUNG

FLORIAN HAMBURGER:
Da ich nicht so gerne Mehrspielermatches austrage, wurde ich von *The Conduit* leider sehr enttäuscht. Versteht mich nicht falsch, für sich genommen und gerade in Anbetracht der Tatsache, dass es auf der Wii nicht so viele hochwertige Shooter gibt, ist die Ego-Ballerei aus dem Hause Sega eine feine Sache. Aber ich als Multiplattform-Zocker bin andere Standards gewohnt. Dabei spreche ich nicht von der Grafik, die ist für Wii-Verhältnisse wirklich gut und ein großer Pluspunkt. Grafik ist aber eben nicht alles. Wenn ich zum gefühlt tausendsten Mal auf die gleichen Gegner treffe und im Level die gleichen Vorgaben erfüllen muss, frage ich mich schon, wo die Abwechslung bleibt. Gerettet wird der Action-Knaller von der Steuerung, die ist nahezu perfekt und rechtfertigt ein Testspiel. Sowohl von den Einstellungsmöglichkeiten als auch der durchdachten Knopfbelegung kann sich auch der ein oder andere Next-Gen-Titel hier eine Scheibe abschneiden. *The Conduit* eignet sich am besten als kurzer Spaß für zwischendurch, und da andere vielversprechende Shooter, wie *Red Steel 2*, noch auf sich warten lassen, kann man sich schon mal ans Spiel herantrauen.

„Der Spannungsbogen ist der wirklich große Trumpf von The Conduit. Es gibt kaum eine Spielszene, in der nicht irgendwann der Bär steppt vor lauter Adrenalin."

SEKUNDÄRFUNKTION Ein Ruck mit der Wii-FB ... und der Gegner ist Geschichte!

uns schleicht sich ein weiterer Typ an … Sofort drücken wir das Steuerkreuz nach unten und legen damit eine flotte 180-Grad-Wende hin. Noch schnell B gedrückt, und der außerirdische Aggressor ist Geschichte! Peng, peng, zwei weitere Granaten schalten die übrigen beiden Conduits aus. Stille. Wir schauen uns vorsichtig um und entdecken tatsächlich … nichts mehr. Die Gegend ist vollständig bereinigt. Erst im nächsten Raum geht's wieder mächtig zur Sache – aber das ist eine andere Geschichte.

IMMER WAS LOS HIER

Der Spannungsbogen ist der wirklich große Trumpf von *The Conduit*. Es gibt kaum eine Spielszene, in der nicht irgendwann der Bär steppt vor lauter Adrenalin. Dazu passt auch, dass eine Mission zumeist dann endet, wenn man als Spieler das Gefühl hat, langsam genug gesehen und gespielt zu haben. Knapp eine

EIN GRUND FÜR WiiSPEAK?

Allzu groß ist die Beteiligung der Nintendo-Fans am WiiSpeak-Kanal nicht gerade. Viele Anfragen erreichen uns daher, ob sich das Mini-Mikrofon wenigstens lohnt, sobald *The Conduit* erhältlich ist. Zunächst die harten Fakten: Ist WiiSpeak angeschlossen, hört ihr immer nur die Sprachkommentare der sechs Mitspieler, die sich in eurer unmittelbaren Nähe befinden. So wird Chat-Chaos eingedämmt. In unserem Praxistest hat das Orten der Quasseleien gut funktioniert. Strategische Absprachen sind sinnvoll, wenn ihr zum Beispiel als Team spielt und versucht, euer Punktekonto aufzupolieren. Allerdings raten wir euch davon ab, jetzt gleich in den nächsten Laden zu rennen und das WiiSpeak-Zubehör für 25 Euro sofort mitzunehmen. Probiert lieber vorher aus, ob es euch wirklich die Investition wert ist, eure Mitspieler brabbeln zu hören – oder ob Schweigen nicht manchmal sogar Gold ist und der Konzentration aufs Wesentliche dient: aufs Spiel.

HALLO, WAFFENKAMMER! Habt ihr dieses Minispiel gelöst und die Ringe korrekt angeordnet, geht ins Munitions- und Waffenlager.

WIR SIND DRIN! Hier betreten wir den Schießeisen-Keller. Nix wie ran ans Arsenal!

Dreiviertelstunde dauert jeweils eines der neun Kapitel – Fehlversuche nicht einberechnet. Die Gesamtspielzeit von *The Conduit* läuft somit je nach Talent auf knapp acht bis neun Stunden hinaus. Doch dann geht's online weiter – und zwar richtig! Mit bis zu zwölf Spielern beharkt ihr euch gegenseitig in neun Levels, die allesamt in die Größenkategorien „Klein", „Mittelgroß" und „Riesig" unterteilt sind. So weiß man gleich im Menü, dass man bei zwei Mitspielern am besten auf den Mini-Karten „Lagerhaus" oder „Straßen" zocken sollte und nicht die für 12 Spieler ausgelegten Stages „Bunker" oder „Pentagon". Beeindruckt hat uns bei unserem mehrstündigen Praxistest auch, dass *The Conduit* jederzeit sauber lief. Ruckler und Framerate-Einbrüche konnten wir nicht feststellen. Da ist es beinahe nebensächlich, dass ursprünglich 16 Online-Spieler gleichzeitig vorgesehen waren. Dass ihr übrigens auf mehr als einem Dutzend Multiplayer-Modi loslegen könnt, komplettiert unseren Eindruck: *The Conduit* rockt online! Mit jedem gespielten Match verdient ihr außerdem Erfahrungspunkte und steigt dann nacheinander in 25 Einzelrängen auf. Nur Spieler, die sich durch Talent, Ausdauer und gute Zeiteinschätzung beweisen, steigen somit zu den wahren Online-Meistern auf. Segas Wii-Shooter steckt online voller Modi, deren Reiz sich erst mit fortschreitender Spielzeit entfaltet. Dass ein Splitscreen-Modus fehlt, ist aufgrund der gut genutzten Wi-Fi Connection mit dem obligatorischen Freundescode-System verschmerzbar. Mehr zu den einzelnen Modi lest ihr im separaten Kasten.

Bleibt jetzt nur noch die Frage nach der Umweltprämie. Unsere Bitte: Alles, aber bloß keinen (Michael) Ford abwracken! Bei diesem Ausnahme-Shooter mit guter Solokampagne und überragendem Online-Modus verzichten wir gerne auf die 2.500 Euro!

DIE MEINUNG

CHRISTOPH KRAUS:
Meine hohen Erwartungen wurden erfüllt, aber (zumindest in der Solokampagne) nicht übertroffen: *The Conduit* setzt wie erhofft neue Akzente in Sachen Steuerung und Präsentation, knappst aber bei der Spielzeit. Die ist mit acht bis neun Stunden okay, aber nicht sensationell hoch. Ich könnte hier auch über die wenigen Gegnertypen jammern, aber dann verkommt dieser Meinungs- zu einem Kummerkasten, und das würde dem Baller-Knaller in keiner Weise gerecht. Denn als Gesamtpaket ist *The Conduit* eine richtig starke Nummer. Und: Der Wii-Shooter trumpft genau da auf, wo viele andere Spiele nur einen halbherzigen Zweite-Wahl-Modus stricken: im Multiplayer. In neun Arenen und in 13 (!) Spielmodi geht es deftig zur Sache, und das in unseren mehrstündigen Online-Tests völlig ohne Lags. Der Name des Entwicklers ist diesmal ausnahmsweise Programm: Hier regiert spielerische Hochspannung!

DIE WERTUNG Wii

THE CONDUIT

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Sega
ENTWICKLER	High Voltage Software
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
PREIS	Ca. 50 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	Spieler: 1-12 (Online)

- \+ Steuerung zum Zunge schnalzen
- \+ Richtig proppenvoller Online-Modus
- \+ Hübsche Präsentation
- − Für Einzelspieler mitunter wenig Abwechslung

Steuerung: **92** Grafik: **86** Sound: **81**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
90	**82**

FAZIT: Solo schon gut, im Online-Modus mit 12 Spielern gleichzeitig die absolute Wucht. Wird den hohen Erwartungen voll und ganz gerecht!

INDIANA JONES UND DER STAB DER KÖNIGE

Kann das neue Indy-Spiel dem Frust entgegenwirken, den der vierte Film bei vielen Fans verursacht hat?

FAKTEN

- Sucht mit Indy den Stab des Mose
- Spielt 1939, ein Jahr nach dem dritten Film
- Sechs große Welten
- Original-Filmmusik
- Koop-Missionen und Vierspieler-Matches
- Klassiker Fate of Atlantis ist freispielbar
- Deutsche Sprachausgabe
- 16:9 und 480p

PUNCH-OUT!! Die Zwischensequenzen orientieren sich an den Filmen und sind spannend inszeniert.

TEXT
Sebastian Heise
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE

Ein Jahr nach dem dritten Leinwandauftritt von Indiana Jones haben die Nazis noch immer nicht aufgegeben, sich mächtige Artefakte unter den Nagel zu reißen. Der Stab des Mose scheint da besonders attraktiv – immerhin ist das der Stock, der bereits das Rote Meer geteilt hat. Schlüpft in die Rolle des jungen Harrison Ford alias Indiana Jones, um das zu tun, wofür wir Indy kennen und lieben: haufenweise Bösewichte verprügeln, seine Peitsche schwingen, seinen Hut zücken und natürlich wertvolle antike Artefakte aus Tempeln und Pyramiden plündern. *Der Stab der Könige* verspricht Indy-Action pur!

INDYS SCHREIBTISCH

Bereits das Menü dürfte Indy-Fans zu gefallen wissen: Auf einem staubigen Schreibtisch tummeln sich zahlreiche Requisiten des Archäologieprofessors Indiana Jones, die ihr mit eurer Wii-FB anwählen könnt. Bereits hier ertönt leise die Original-Filmmusik von John Williams, die noch immer nichts von ihrer Faszination verloren hat. Mit einem Klick auf einen historisch anmutenden Globus startet ihr die Reise durch insgesamt sechs große Gebiete, die Indy wie gewohnt nicht nur durch fallengespickte Tempel und Ruinen führen, sondern auch durch verschiedene Städte rund um die Welt. Begleitet wird das Abenteuer von Bildern und euren Tagebucheintragungen, die ihr alle in stimmungsvoll designten Menüs in Ruhe betrachten dürft. Zusätzlich bekommt ihr die Möglichkeiten, eure gefundenen Schätze zu begutachten und zahlreiche Extras freizuschalten. Wie auf den HD-Konsolen merkt sich das Spiel eure Erfolge, die neue Spielmodi und Kostüme freischalten. Mit nur einem einzigen Erfolg taucht beispielsweise der Point&Click-Klassiker *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* von 1992 unter den Extras auf, der völlig zu Recht zur Elite der Computerspiele zählt. Eine nette Dreingabe! Mit etwas mehr Schätzen erweitert ihr euren Kleiderschrank und könnt sogar

INDY DSCHUNGELSTAR So lieben wir ihn: Kaum gibt es Schätze zu entdecken, ist Indy voll in seinem Element!

AUSBLICK An vielen Stellen lohnt es sich, einfach mal die beachtliche Aussicht zu genießen. Wo sollte sich Indy auch wohler fühlen als hier?

im Han-Solo-Kostüm durch die Gegend ziehen. Auch verschiedene Mehrspielermodi sind im Spiel enthalten, fordern euch aber ebenfalls zuerst eure Qualitäten als Schatzjäger ab, bevor ihr mit Freunden durch die Gegend ziehen dürft. Also solltet ihr euch in jedem Fall zunächst mitten ins Abenteuer stürzen!

DAS GEHT JA GUT LOS

Wie in jedem Indy-Film steckt der Archäologe mit der Peitsche gleich zu Beginn gehörig in der Patsche: Nazis umzingeln eine Tempelanlage, in der ein antikes Artefakt irgendwo in einem Meer aus Fallen thront und auf seinen Finder wartet. Dieser erste Tempel dient als Tutorial und erklärt euch geschickt die Feinheiten der recht umfangreichen Steuerung. Ein deutscher Sprecher, der der Synchronstimme von Harrison Ford zwar nahe kommt, aber ein wenig wie ein Märchenonkel betont, kommentiert alle ausführbaren Aktionen. Lobenswert ist, dass Texte und Dialoge mit der typischen Portion Humor der Filme durchzogen sind.

SCHLAGABTAUSCH

Mit dem Analogstick navigiert ihr Indy durch die Höhle, während ihr die Fernbedienung braucht, um Objekte zu benutzen, eure Peitsche zu schwingen und natürlich ein dickes Repertoire an Schlägen und Haken auszuführen. Die Kamera folgt Indy dabei von hinten. Bewegt einfach die Wii-FB nach vorne für einen kurzen Schlag, von rechts nach links für einen Schwinger oder nach oben für einen Haken. Mit dem Nunchuk lasst ihr Indys Faust in gleicher Weise sprechen, was ebenfalls erstaunlich gut erkannt wird. Bei gedrückter B-Taste setzt Indy endlich seine geliebte Peitsche ein, und – mal ehrlich – darauf haben alle Fans gewartet! Ihr könnt Indys Allzweckwaffe benutzen, um euch über Abgründe zu schwingen, Gegner zu entwaffnen oder sie an euch heranzuziehen. Peitscht ihr beispielsweise mit einer Bewegung nach unten, wickelt ihr eurem Gegenüber die Spitze eurer Peitsche um das Bein. Mit einer schwungvollen Bewegung zieht ihr den Grobian dann zu euch heran und verpasst ihm mit der Wii-FB eine Kopfnuss. Diese Fähigkeit fühlt sich ähnlich genial an wie der Grapple Beam aus *Metroid Prime 3* – und ist dazu auch noch sehr effektiv! Zusätzlich habt ihr die Möglichkeit, die Haudegen in eurer Nähe mit der Z-Taste zu packen und sie in zahlreiche Objekte eurer Umgebung zu schubsen – Aquarien oder Felswände werden so zu praktischen Helfern in der Not. Und wenn mal kein solches Objekt zur Hand ist, könnt ihr immer noch viele unterschiedliche Dinge mit dem A-Knopf aufheben und sie in euren Händen zu einer Waffe werden lassen: Schnappt euch einfach Flaschen, Paddel, Stöcke und anderes loses Zeug und schwingt die Wii-FB von rechts nach links!

UM DIE WELT

Nachdem ihr all diese Grundfähigkeiten gelernt habt, dürft ihr sie an den ersten Unruhestiftern ausprobieren. Mit Mühe und Not entkommt Indy den Nazischergen und ihr findet euch in einem Doppeldecker wieder. Ihr steuert die wackelige Kiste durch Täler und um Felsnadeln herum, indem ihr die Wii-FB wie einen Steuerknüppel haltet. In mehr oder weniger kurzen Episoden hetzt euch das Spiel so durch enorm abwechslungsreiche Umgebungen und ist bis zum Schluss immer wieder

KLASSIKER ZUM FREISPIELEN

Genial: Das Kult-Adventure Indiana Jones and the Fate of Atlantis ist komplett im Spiel enthalten

Das waren noch Zeiten: Anfang der Neunzigerjahre waren die sogenannten Point&Click-Adventures aus der Feder von Lucas Arts der letzte Schrei! An Titeln wie *Maniac Mansion* oder *Monkey Island* hängen noch heute unzählige Zockerherzen. „Benutze“, „Gehe zu“ oder „Öffne“ - mit solchen Befehlen navigiert ihr eure Figuren durch liebevoll gestaltete Welten. Einer der mit Abstand besten Vertreter dieser Zunft lässt sich in *Der Stab der Könige* freispielen: In *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* (deutsch: *Indiana Jones und das Schicksal von Atlantis*) macht ihr euch mit Indy auf die Suche nach der versunkenen Metropole der alten Griechen. Drei Lösungswege stehen zur Auswahl: Benutzt euren Grips, lasst eure Fäuste fliegen oder löst die Rätsel mit eurer Partnerin im Team. Der Umfang des Klassikers ist wirklich beachtlich. Eine Supergelegenheit, die Adventure-Perle nachzuholen – zwar ohne Sprachausgabe, dafür mit verbesserter Grafik und Wii-Steuerung!

ATLANTIS ALT: Wahlweise könnt ihr den Klassiker in der Originalversion spielen …

ATLANTIS NEU: … oder mit schönerer, weicherer Grafik, die auf dem Fernseher weniger pixelig wirkt.

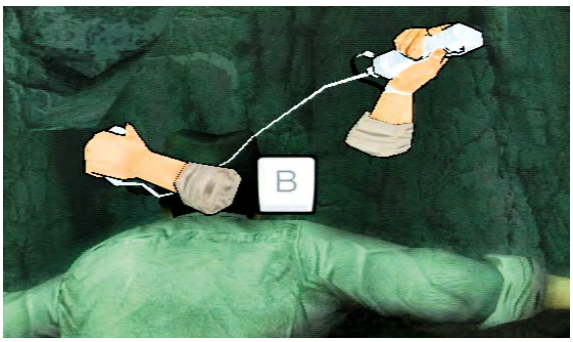
HEISSER TYP Dieser erste Zwischenmotz heizte uns in der Redaktion ordentlich ein. Danke, Florian, für die rettende Taktik!

VORSICHT FALLE! Einen großen Teil des Spiels verbringt ihr in Tempeln und Pyramiden und tüftelt an Schieberätseln und Fallen.

INDYS ALLZWECKWAFFE

Die Wii-FB als Stab der Könige?

Nicht nur im Kampf nutzt *Der Stab der Könige* die Möglichkeiten der Wii-FB: Auch an anderen Stellen gebraucht ihr Gesten, um Aktionen im Spiel auszuführen. Beispielsweise müsst ihr im ersten Tempel ein Feuer entfachen, indem ihr zwei Steine gegeneinanderschlagt. Anschließend habt ihr eine Fackel in der Hand, mit der ihr eine Dornenmauer anzünden könnt, wenn ihr die Wii-FB schwingt. Auch die Peitsche ist immer wieder für Überraschungen gut: In einigen Quick-Time-Events rettet ihr euch mit ihrer Hilfe vor Abstürzen in riesige Schluchten oder balanciert andere Charaktere über das Seil der Peitsche. Natürlich dürft ihr auch die Fernbedienung schütteln, um den zahlreichen Fallen wie den riesigen Felsbrocken davonzulaufen. All diese Einlagen fühlen sich gut an und sind clever ins Spiel integriert. So kommt echtes Indy-Feeling auf! Nur seinen Hut kann Herr Jones noch nicht per Wii-FB ziehen … Vielleicht beim nächsten Mal.



GRATWANDERUNG Ein Ruck mit der Fernbedienung und Indy entkommt dem gähnenden Abgrund.

DES RÄTSELS LÖSUNG Dicke Spinnennetze sind dank der Fackel kein Problem mehr, aber wie ist das mit den Spinnen?

für eine Überraschung gut. Ihr reitet auf Elefanten, prügelt euch durch ein Luftschiff und bekommt es sogar mit Panzern zu tun, während ihr in San Francisco, Istanbul, im tiefsten Urwald und natürlich in riesigen Tempeln voller Fallen unterwegs seid. Rollende Kugeln, vor denen ihr davonlaufen müsst, sind natürlich auch dabei – Ehrensache! Später dürft ihr Indys geliebten Revolver in die Hand nehmen, allerdings nur an bestimmten Stellen im Spiel und auch nur aus Deckungen heraus. Gerade die vielen kurzen Episoden mit immer neuen Ideen sorgen dafür, dass das Spiel nie langweilig wird und den typischen Indy-Charme versprüht. Ihr kämpft euch von einem Artefakt zum nächsten und seid immer auf Achse, bis es schließlich zu einem tollen Finale kommt.
Bis dahin seid ihr locker über zehn Stunden beschäftigt und erlebt einige schräge Momente. Meiner Meinung nach überbietet *Der Stab der Könige* den neuen Film storymäßig um Längen, da er gezielt an alte Stärken anknüpft und die typischen Momente der Serie auffängt. So fühlen sich besonders Indy-Fans wohl und dürfen an vielen Stellen über die gelungenen Anspielungen auf die Filmtrilogie schmunzeln.

EIN KÖNIGREICH FÜR INDY?

Dass das Spiel von Anfang an begeistert, liegt vor allem an der stimmungsvollen Grafik und dem genialen Soundtrack. Die Umgebungen sind extrem detailliert dargestellt und befinden sich auf sehr hohem Wii-Niveau. Auch die Ausleuchtung mit den schicken Glanzeffekten ist bemerkenswert: Stellt euch einfach in eine Höhle, schwenkt eine Fackel und betrachtet die tollen Schattenspiele an den Wänden! Die Soundeffekte passen ebenfalls zur Reihe und sind technisch einwandfrei, vom Soundtrack ganz zu schweigen. Nicht ganz ins Bild passen dagegen die detailarmen Charaktermodelle, die sich ein wenig steif bewegen. Da wäre mehr drin gewesen! *Der Stab der Könige* hätte insgesamt ein wahrer Hit werden können, wenn nicht die zickige Kameraperspektive und die unfair gesetzten Speicherpunkte wären. An einigen Stellen im Spiel könnt ihr die Kamera nicht frei drehen und oft ist die Sicht zu weit von eurem Charakter entfernt. So werden die zahlreichen Keilereien mit mehreren Gegnern unnötig unübersichtlich. Da stört die umfangreiche Steuerung weit weniger als die ungünstige Verfolgerperspektive. Den größten Frust erzeugen aber die automatischen Speicherpunkte: Ihr ballert euch durch eine minutenlange Sequenz, nur um direkt danach an einem Quick-Time-Event zu scheitern und von vorne zu beginnen. Das kann nach einigen Fehlversuchen wirklich ärgerlich sein! Bei den Schießeinlagen könnt ihr nur manche Gegner direkt ausschalten, andere erledigt ihr mithilfe der Umgebung, etwa indem ihr eine Leuchtreklame in eine Wasserlache stürzen lasst. Das sind zwar prinzipiell gute Ideen, sie enden aber oft – wie die fordernden Bosskämpfe – in ziellosem Herumprobieren. Im Mehrspielermodus könnt ihr einzelne Actionsequenzen erneut bestreiten, im Koop-Modus kleine Aufgaben lösen oder euch mit Doppeldeckern und Panzern bekämpfen. Leider hatten wir nicht genügend Zeit, uns intensiv mit dem Mehrspielerpart auseinanderzusetzen, da man die einzelnen Modi erst freispielen muss. Die Wertung liefern wir euch natürlich nach! Der wahrhafte Schatz unter den Extras ist aber definitiv der Klassiker *The Fate of Atlantis*.

IMMER WAS LOS Die Peitsche ist Indys Allzweckwaffe. Mit ihr könnt ihr Gegner entwaffnen oder sie zu Boden reißen. Praktisch!

IN DEN LÜFTEN Im Verlauf des Spiels lernt ihr auch das eine oder andere neue Gefährt kennen. Das sorgt für reichlich Abwechslung.

WEIT, WEIT WEG In Kämpfen mit mehreren Gegnern steht euch die Kamera oft im Weg oder sie ist zu weit weg vom Geschehen. Spaß macht's trotzdem!

REVOLVERHELD Nur in vorgegebenen Szenen dürft ihr euren Revolver benutzen. Mit dem Schießprügel durch die Gegend ziehen könnt ihr aber nicht.

EIN VOLLER ERFOLG?

A2M ließ sich nicht lumpen und schnürt ein dickes Gesamtpaket, das besonders durch die Präsentation, die Story und die hübsche Spielwelt begeistert. Trotzdem sind die Kritikpunkte sehr ärgerlich, denn mit ein bisschen mehr Feintuning hätte dieses Spiel als Ersatz für einen neuen Film durchgehen und viele enttäuschte Fans versöhnen können. So bleibt ein solides Action-Adventure, das mit viel Abwechslung punktet, aber mit unfairen Speicherpunkten und einer unübersichtlichen Kamera ins Stolpern gerät. Trotzdem sollten sich alle Fans des Kultarchäologen, die mit diesen Schwächen leben können, mit ihrem Helden ins Abenteuer stürzen und sich diesen gelungenen Ausflug in Indys Welt nicht entgehen lassen – und frustresistent genug dürften alle Lucas-Fans nach den neuen Star Wars-Filmen und dem vierten Indy-Streifen sowieso sein.

DIE MEINUNG

SEBASTIAN HEISE:
Als Kind der 80er bin ich natürlich nicht um die Welt des Indiana Jones herumgekommen. Schätze plündern, Nazis verdreschen, Flugzeuge kapern: Indy ist die Definition von Abenteuer! Zwar gehöre ich nicht zu denjenigen, die den neuen Film in Grund und Boden stampfen, aber irgendwas hat mir trotzdem gefehlt: das wahre Indy-Feeling! Genau an dieser Stelle konnte mich *Der Stab der Könige* packen, denn dank der typischen Story, der bekannten Film-Elemente und der genialen Akustik nähert sich das Spiel wunderbar der guten alten Filmtrilogie an. Wären nur diese leidigen Szenen nicht, die ich deutlich zu oft spielen musste, weil ich im Anschluss nicht schnell genug den A-Knopf getroffen habe. Die langen Zwischensequenzen und Texte lassen sich auch nicht abbrechen – ärgerlich. Was soll's, die Abwechslung stimmt, die Grafik ist super und der Stab des Mose ist eh cooler als ein doofer Alien-Schädel. Da ich immer wissen wollte, was als Nächstes kommt, habe ich die Patzer gern in Kauf genommen. Schon allein wegen *The Fate of Atlantis* (Hier kann man Sequenzen übrigens abkürzen!) wird dieser Titel in meiner Sammlung landen.

DIE WERTUNG Wii

INDIANA JONES
UND DER STAB DER KÖNIGE

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Lucas Arts
ENTWICKLER	A2M
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
PREIS	Ca. 60 Euro
TERMIN	11. Juni 2008
SPIELER	1-4

\+ Typisches Indy-Feeling
\+ Viel Abwechslung
– Kämpfe sind unübersichtlich
– Unfair gesetzte Speicherpunkte

Steuerung: **76** Grafik: **82** Sound: **85**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
–	**80**

FAZIT: Eine Offenbarung für alle frustresistenten Indy-Fans – The Fate of Atlantis macht das Gesamtpaket gleich doppelt interessant!

85 N-ZONE EINZELSPIELER-HIT

VIDEO AUF DVD

ANNO – ERSCHAFFE EINE NEUE WELT

Ubisoft wagt sich mit einer Aufbausimulation auf Wii-Neuland. Ist das Anno-Gameplay auch im neuen Gewand ein Selbstläufer?

FAKTEN

- Das erste Anno auf einer Heimkonsole
- Kampagne mit acht Kapiteln
- Drei Schwierigkeitsgrade
- Militärpart vorhanden
- Von Blue Byte (Die Siedler, PC) und keen games (Anno 1701, DS)
- Zweiter Spieler kann ins Spiel eingreifen

TEXT
Sebastian Heise
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

Wenn die deutsche Spieleindustrie mit einem Genre populär geworden ist, dann mit den Aufbauspielen. Besonders die Hit-Serien *Die Siedler* und *Anno* konnten weltweit eine riesige Fangemeinde gewinnen. Mit *Erschaffe eine neue Welt* wagt es Entwickler Blue Byte nun zum ersten Mal, die *Anno*-Serie auf eine Heimkonsole zu bringen. Damit auch ja nichts anbrennt, ließen sich die Düsseldorfer von keen games unter die Arme greifen, die mit *Anno 1701* bereits eine kongeniale Umsetzung der *Anno*-Serie auf den DS zauberten. Das Zünglein an der Waage auf der Wii ist aber natürlich die Steuerung: Steht sich die ach so komfortable Bewegungssteuerung bei einer Aufbausimulation, bei der es auf Präzision ankommt, mal wieder selbst im Weg?

NEULAND

Hübsch gezeichnete Standbilder führen euch in die *Anno*-Welt ein: König George und seine Untertanen leiden an einer Hungersnot. Also wählt ihr euch einen Charakter und bekommt die Aufgabe anvertraut, Pioniere auf unbewohnte Inseln zu locken und so das bedrohte Königreich wieder auf Trab zu bringen. Indem ihr den König mit den benötigten Gütern wie Nahrung oder Kleidung beliefert, könnt ihr die Einwohner eurer Heimat unterstützen. Auch euer Bruder wird mit einem eigenen Schiff ausgesandt, mit dem ihr euch im Verlauf der Kampagne ein ständiges Wettrüsten liefert. Der Spielablauf könnte zunächst *Anno*-typischer kaum sein: Ihr errichtet einen Kontor und baut die ersten Häuser, die ihr mit Straßen verbinden müsst. Ist die Versorgung mit Nahrung und den ersten Rohstoffen gewährleistet, rücken die ersten Pioniere nach. Erfüllt ihr wieder bestimmte Bedingungen, steigen diese eine weitere Stufe auf, bis ihr den fünften, höchsten Rang erreicht und verwöhnte Aristokraten bei Laune halten dürft. Ähnlich verhält es sich mit den Städtelevels: Ab einer bestimmten Siedlerzahl und mit ein paar wichtigen Gebäuden steigt euer Städtelevel und euer Baumenü wird um einige neue Bauten erweitert, bis ihr im Idealfall eure eigene Metropole herangezüchtet habt.

VÖLKERVERSTÄNDIGUNG

Mit dem ersten erreichten Stadtlevel lernt ihr eine der Besonderheiten des neuen *Anno* kennen: Ihr schließt einen Handelskontrakt mit dem benachbarten Orient ab. Von nun an bekommt ihr bei jedem Levelaufstieg einige Wahlmöglichkeiten, die euer Spiel beeinflussen: Möchtet ihr lieber eine orientalische Wasserpumpe bauen können oder doch eure Rohstoffe für einen höheren Preis verkaufen? Auch an einen Militärpart haben die Entwickler gedacht: Ihr könnt eure Soldaten in bestimmte Gebäude schicken und eurem Gegner seine Bauten oder sogar ganze Inseln abringen. Das Ritterspiel ist dabei immer nur Mittel zum Zweck: Das oberste Ziel des Spiels ist es, eine friedliche Koexistenz zwischen dem Reich eures Königs und dem benachbarten Orient aufzubauen. Dabei kommt ihr nur mit Diplomatie und sorgfältiger Planung weiter, weswegen euer stürmischer und profitorientierter Bruder auch ständig den Kürzeren zieht.

PIONIERLEISTUNG

Nicht nur die Geschichte des *Anno*-Ablegers für die Wii, auch die Grafik präsentiert sich wesentlich kindgerechter und einsteigerfreundlicher: Häuser hüpfen in die Luft, wenn ihr sie mit dem Pointer antippt, kleine Tiere bevölkern die Insel und ein zweiter Spieler kann in das Spiel eingreifen, indem er beispielsweise euren Schiffen mit einem bunten Windrad einen Geschwindigkeitsschub gibt. Wer aber einen näheren Blick auf die putzige Aufmachung wirft, kann erkennen, mit wie viel Liebe zum Detail die bunte Welt kreiert wurde! Verschiedene Zoom-Stufen erlauben es, euren Gefolgsleuten bei der Arbeit über die Schulter zu schauen oder das rege

DAS WÜSTE LAND Sucht solche trockenen Inseln nach Oasen ab. Der Boden ist ideal geeignet, um Gewürze anzubauen.

TANZ AUF DEM VULKAN Zoomt ihr noch weiter heraus, wechselt das Spiel automatisch zu einer Übersichtskarte. Beachtet die tollen Wolkenschatten!

Treiben einer ganzen Insel aus der Vogelperspektive zu verfolgen.

FÜR WII GEMACHT

Die wahre Glanzleistung von *Anno – Erschaffe eine neue Welt* ist zweifellos die Steuerung. Butterweich lassen sich Straßen und Gebäude platzieren, mit einem einfachen Klick auf den B-Knopf kopiert ihr ein Bauwerk und setzt eine Kopie in die Landschaft. Ein komfortables Ringmenü und gut lesbare Tabellen und Schriften runden das Gesamtpaket ab. Mit Nunchuk spielt sich *Anno* einen Tick komfortabler, da ihr per Analog-Stick die Karte bewegen könnt, aber auch ohne bescheinigen wir hiermit gern: Aufbaustrategie mit Wii-FB? Kein Problem! Auf akribische historische Korrektheit legte Blue Byte ebenfalls weit weniger Wert als auf eine gute Zugänglichkeit. Zu Beginn der Kampagne bekommt ihr die einzelnen Arbeitsschritte von der leeren Insel zur florierenden Großstadt so ausführlich wie nötig erklärt. Das funktioniert so gut, dass ihr kaum merken dürftet, wie die Komplexität und der Schwierigkeitsgrad allmählich ansteigen. Natürlich wendet ihr zu Beginn der Kampagne und auch mit jedem neuen Endlosspiel immer wieder die gleichen Techniken an, bevor Wahlmöglichkeiten für die neuen Technologien und neue Seekarten und Inseln Abwechslung ins Spiel bringen. Das gehört einfach zum *Anno*-Feeling dazu. Denn Blue Byte hat es tatsächlich geschafft, das typische Feeling der Serie in ein neues, einsteigerfreundliches Korsett zu schnüren, ohne dass ihr dabei die Luft ausgeht. Besonders Neulingen legen wir den Titel daher ans Herz, ohne unerwähnt zu lassen, dass auch PC-Veteranen durchaus ihre Freude mit dem Titel haben werden, wenn sie sich auf die ungewohnt bunte Aufmachung einlassen können.

DIE MEINUNG

SEBASTIAN HEISE:
Ich hätte nie gedacht, dass mich ein Aufbauspiel mal so begeistern kann! *Anno* für Wii ist der beste Beweis dafür, dass die Wii zahlreiche Dinge vollbringen kann, die ihr niemand mehr so richtig zutrauen mag: einfach zu bedienende Menüs, eine punktgenaue Steuerung und die erfolgreiche Portierung einer konsolenfernen Spieleserie. Die Portierung leistet sich nahezu keinen Fehler. Dank der tollen Grafik und den vielen liebevollen Details mausert sich *Anno* zu einem der besten Wii-Spiele dieses Jahres. Und wenn ihr im Endlosmodus volles Risiko eingeht und euer Domizil direkt neben einem aktiven Vulkan bezieht, während ihr vorher das Rohstoffvorkommen und die Steuereinnahmen auf ein Minimum reduziert habt, bringt euch der so niedlich wirkende Strategiepart ordentlich ins Schwitzen. Selbst ein vollständiger Systemabsturz nach einem kompletten Kapitel konnte mich kaum davon abhalten, meine Pioniere wieder und wieder zu Aristokraten aufsteigen zu lassen. Achtung, eine Durchsage an alle Spieledesigner: Dies ist ein kleiner Schritt für ein einzelnes Spiel, aber ein großer Schritt für eine ganze Konsole!

DIE WERTUNG Wii

ANNO
ERSCHAFFE EINE NEUE WELT

GENRE	Strategie
HERSTELLER	Ubisoft
ENTWICKLER	Blue Byte/keen games
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 50 Euro
TERMIN	20. Mai 2009
SPIELER	1 (2. Spieler kann eingreifen)

- \+ Vorbildliche Steuerung
- \+ Gelungene Präsentation
- – Wiederholungen im Spielablauf
- – Kein echter Mehrspielermodus

Steuerung: **84** Grafik: **80** Sound: **82**

MEHRSPIELER: –

EINZELSPIELER: **85**

FAZIT: Fängt die Stärken der Serie perfekt ein und ist trotzdem absolut einsteigerfreundlich: Seht zu, dass ihr Land gewinnt!

SCHIFF AHOI! Neben Entdeckerschiffen könnt ihr auch Kriegsschiffe in euren Werften fertigen lassen.

NIX FÜR ALLERGIKER In der bunten Welt von Anno ist was los: Nicht nur eure Arbeiter, auch zahlreiche Tiere beleben die Spielwelt.

FEUER! Nur wer seine Städte mit Feuerwehren und Rattenfängern versorgt, beugt Großbränden und Seuchen vor.

DIA-SHOW Die Zwischensequenzen werden schwach präsentiert: Warum keine Videos?

VOLL AUF DIE NUSS! Little Mac hat zwei Sterne auf seinem Konto. Mit der Minus-Taste teilt ihr jetzt kräftig aus.

EINSPRUCH! Ringrichter Mario aus dem ersten Punch-Out!! hat ausgedient. Der neue entscheidet aber genauso fair.

BEHARKEN IM DUETT Erstmals gibt's einen Zwei-Spieler-Modus. Allein macht's aber mehr Spaß.

87 N-ZONE EINZELSPIELER-HIT

VIDEO AUF DVD

PUNCH-OUT!!

Ring frei fürs Nintendo-Promi-Boxen! Aber ist Punch-Out!! wirklich für jeden gemacht?

FAKTEN

- Von den Machern von Mario Strikers Charged Football
- Drei Steuerungsvarianten
- Zwei-Spieler-Modus mit vertikal geteiltem Bildschirm
- Mit einem ziemlich schrägen Geheimcharakter
- Grafik in 480p und 16:9

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

Liebe Retro-Freunde, hier ist die Kurzfassung dieses Zwei-Seiten-Tests: *Punch-Out!!* rockt, und zwar gewaltig. Im Herzen ist das Wii-Remake der legendären NES-Boxsimulation nämlich immer noch absolut „Achtziger". Das beginnt bei den abgedrehten Charakteren, die Next Level Games 1:1 aus dem Original (sowie aus dem SNES-Nachfolger *Super-Punch-Out!!*) übernommen hat, und geht bis zu den früheren Geheim-Tricks, die auch auf der Wii noch möglich sind. Aber braucht man den neuen Cartoon-Klopfer im Zeitalter von realistischen Alternativen wirklich?

RING FREI FÜR BIG, ÄH ... LITTLE MAC!

In *Punch-Out!!* boxt ihr den 17-jährigen Teenager Little Mac zum gefeierten Boxschwergewicht. Nacheinander treten die seltsamsten Typen in den Ring – und ihr gebt ihnen volle Kanne auf die Zwölf. Die Runden laufen dabei immer gleich ab: Ihr bewegt euch nicht vom Fleck und könnt lediglich die Fäuste kreisen lassen oder nach rechts oder links ausweichen. Das war's auch schon. Das Spiel bietet kaum Bewegungsfreiheit, keine komplexen Deckungsmöglichkeiten, keine Spezial-Items. Nur einen Stern könnt ihr euch erspielen, indem ihr bestimmte Hünen an einer ganz spezifischen Stelle trefft. Ein Klick auf den Minus-Button genügt dann, um eine wahre Donnerfaust auf den Gegner zu schleudern, die ihm fast ein Drittel seiner Energie raubt. Wer entsprechend zwei oder drei Sterne bunkert, zieht dem Widersacher noch mehr Kraft ab. Ein technisches K. o. ist dann viel leichter zu erzielen. Habt ihr einen Typen in bis zu drei Runden bezwungen, geht es weiter zum nächsten. So lange, bis ihr euch in allen Meisterschaften (plus Rückrunde) vom schmächtigen Milchbubi zum gefeierten Arena-König emporgekloppt habt.

DIE NES-STEUERUNG SIEGT

Aber warum hat uns das neue *Punch-Out!!* trotz offensichtlich mangelnder Neuerungen so überzeugt? Die Antwort: Weil sich das Gameplay von einst in keiner Weise verbraucht hat! Die Entwickler von *Mario Strikers Charged Football* haben vielmehr da nachgebessert, wo es heutzutage nötig war: Zum einen bei der Grafik, die jetzt im wunderschönen Cel-Shading-Stil und mit margarineweichen Animationen über den Bildschirm flimmert, zum anderen bei der Steuerung. Im Zeitalter der neu erschlossenen Wii-Besitzer ist klar, dass Nintendo nicht einfach an den alten, knopfbasierten Kontrollen festhalten konnte. So lässt sich *Punch-Out!!* jetzt auch à la *Wii Sports* zocken: Wii-FB und Nunchuk symbolisieren jeweils eure linke und rechte Hand und mit dem Analogstick wird ausgewichen sowie die Trefferzone (obere/untere Körperpartie) bestimmt. Einen Haken gibt's jedoch: Die Steuerung macht unglaublich müde. Nach drei Testmatches hatten wir keine Ausdauer mehr in den Armen und wollten was Neues probieren. Wir entschieden uns für die Balance-Board-Variante und stellten dann fest,

DIE BESTEN TRICKS – IMMER NOCH

Im Wii-Punch-Out!! steckt mehr Retro drin, als man denkt. Wir verraten euch einige Tricks, die schon im (S)NES-Original möglich waren – und die die Spielanleitung nicht preisgibt!

Rehabilitation: Wer zwischen den Runden, also noch während die Zwischensequenzen laufen, auf die Minus-Taste drückt, regeneriert sich zum Teil wieder. Der Energie-Kick ist allerdings nur jeweils einmal im Kampf möglich.

Ring frei: Habt ihr eurem Gegner einen Haken verpasst, sodass dieser am Boden liegt, drückt ganz schnell hintereinander die 1- und 2-Tasten. So regeneriert sich eure Kraftanzeige ebenfalls wieder. Aber Vorsicht, das Beackern der Tasten kostet euch körperliche Kraft!

„K. o.? Ohne mich!": Euer Widersacher schlägt euch eins in die Visage, ihr werdet in die Seile geschleudert und euch droht bald ein technisches K. o.? Probiert mal, kurz bevor ihr in die Ringabsperrung fliegt, die 1- und 2-Tasten zu drücken. Mit dem richtigen Timing verhindert ihr ein vorzeitiges Kampfende.

dass man damit in höheren Kampfklassen keine Chance mehr hat. Die Ausweichbewegungen, die man mit den Füßen vollführt, werden viel zu schlecht auf den Bildschirm übertragen. Es wirkt, als hätte man das Spiel nicht unter Kontrolle – ein absolutes K.-o.-Kriterium für ein actionbetontes Boxspiel! Die überraschende Erkenntnis also: Die klassische NES-Steuerung mit quergehaltener Wii-FB ist unser klarer Favorit – dann klappt's auch mit King Hippo und Bear Hugger!
Wie? Diese Namen sagen euch nichts? Zur Strafe bitte die Lektüre dieses Test nochmal von vorn beginnen! Diese Kerle sind nur zwei der 14 Boxer, die in *Punch-Out!!* um den Titel kämpfen. Jeder von ihnen bringt eine eigene Strategie mit – so verläuft kein Gefecht wie das letzte. Beim dicken Nilpferd-König ist der Kniff beispielsweise, ihn im richtigen Moment am Bauch zu treffen – eine Achillesferse hat eben jeder Hüne!

KNALLT'S IM RING?

Punch-Out!! lebt – die Arenen sind unglaublich gut inszeniert und der peitschende Sound (der eigentlich fast nur aus einer Melodie besteht, die hin und wieder variiert wird) tut sein Übriges, um den Spieler mit ganzem Eifer mitzureißen. Überrascht hat uns jedoch, dass der Mehrspieler-Modus mit vertikal geteiltem Bildschirm nicht gerade die Stärke des Spiels ist. Der Bildausschnitt wirkt auch auf großen Breitbildfernsehern zu gequetscht und das „doppelte" Kampftreiben zu hektisch, als dass man sich lange in diesem Modus beschäftigt. Unser Tipp daher: Der Spielmodus „Drei Freunde einladen, den Karrieremodus anwählen und nach jeder Runde den Controller weiterreichen" funktioniert immer noch!

DIE MEINUNG

CHRISTOPH KRAUS:
Ein schnauzbärtiger Deutscher, der damit prahlt, eine „Kampfmaschine" (Originalzitat aus dem Spiel) zu sein? Ein staksiger Typ aus dem Orient, der sich selbst teilt und dann mit seinem Schatten-Ego angreift? Ein selbsternannter König, der aussieht wie der verschollene Panzerknacker? Das kann nur *Punch-Out!!* sein. Das Wii-Remake ist voll geglückt und hätte besser nicht sein können. Meine einzigen Kritikpunkte sind nur die sinnlosen Fuchtel-Steuerungsvarianten und dass das Spiel so ziemlich genau nach 14 Matches vorbei ist. Dann gibt's immerhin noch die Rückrunde. Ich ziehe meinen Handschuh vor dem astreinen Retro-Gameplay, das Next Level Games bravourös auf die Wii gebracht hat. Ach so: Brüllt der verrückte Inder in der vorletzten Meisterschaftsrunde tatsächlich „Ahmet"? Zuschriften fachkundiger Experten bitte an christoph.kraus@computec.de!

DIE WERTUNG Wii

PUNCH-OUT!!

GENRE	Sport
HERSTELLER	Nintendo
ENTWICKLER	Next Level Games
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 50 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-2

- \+ Macht ab der ersten Sekunde Spaß
- \+ Der letzte freischaltbare Charakter!
- – Steuerung mit Balance Board unpräzise …
- – … und mit Nunchuk kostet's zu viel Kraft

Steuerung: **87** Grafik: **80** Sound: **82**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
81	**87**

FAZIT: Ein richtig schönes (S)NES-Remake mit beeindruckender Spielbarkeit und genialen Kämpfern. Hier wurde mit Liebe entwickelt.

PRODUKTIONSSPASS Eure Pikmin sammeln erlegte Beute und bringen sie zur Basis. So erhaltet ihr neue Pikmin.

GRUSELSPASS In dunklen Höhlen kommt eine unheimliche Stimmung auf. Die Gegner kriegen trotzdem Saures.

89 N-ZONE EINZELSPIELER-HIT

85 N-ZONE MEHRSPIELER-HIT

VIDEO AUF DVD

PIKMIN 2

Ist der Wuselfaktor genauso hoch wie bei Teil 1?

FAKTEN

- Umsetzung vom GameCube
- Angepasste Wii-Steuerung
- Aus der New-Play-Control-Reihe
- Steuert Captain Olimar und Louie
- Befehligt bis zu 100 Pikmin gleichzeitig
- Echtzeitstrategie mit eigenem Touch
- Zwei neue Arten von Pikmin: lila und weiße
- Zweispieler-Modus

TEXT
Florian Hamburger
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

Nachdem Nintendo schon den ersten Teil der Echtzeitstrategie im Rahmen der New-Play-Control-Reihe veröffentlichte, steht der Nachfolger auch schon in den Startlöchern. Wieder geht es um die knuffigen Wesen namens Pikmin, einer Mischung aus Pflanze und Tier. Von diesen könnt ihr bis zu 100 zur gleichen Zeit befehligen, um euch durch die verschiedenen Levels zu manövrieren.

JÄGER DER VERLORENEN SCHÄTZE

Im Gegensatz zum Vorgänger, in dem es um das Zusammensuchen der Raumschiffteile von Protagonist Captain Olimar ging, müsst ihr in *Pikmin 2* dafür sorgen, dass Olimars Firma wieder schwarze Zahlen schreibt. Zu diesem Zweck besucht ihr abermals den Heimatplaneten der Pikmin. Auf ihm sind zahlreiche „wertvolle" Schätze verborgen, zum Beispiel alte Batterien oder weggeworfene Mandarinen. Da diese für euch aber zu groß sind, seid ihr wieder einmal auf die Hilfe der bunten Fantasiewesen angewiesen. Um zu groß geratene Gegenstände zu bewegen, benötigt ihr eine vorgegebene Anzahl an Pikmin. Was aber tun, wenn ihr nur mit einem Pflanzenhybriden startet? Erntet Blumen oder hetzt eure Meute auf Gegner, die von euren treuen Tierchen zu eurer Basis gebracht werden. Dort verwandelt sich die Beute in Samen und ihr könnt neue Pikmin aus der Erde pflücken. So bekommt ihr nach und nach immer mehr der ulkigen Winzlinge. Insgesamt gibt es fünf verschiedene Arten von Pikmin, von denen zwei neu sind. Rote legen wortwörtlich die Hand für euch ins Feuer, gelbe sind gegen Strom resistent und die blauen können auch im Wasser überleben. Werft ihr Pikmin in bestimmte Pflanzenblüten, erhaltet ihr neue Arten: Lila Pikmin sind wahre Schwergewichte und können das Zehnfache eines normalen Pikmin tragen, weiße können eure Gegner sogar vergiften.

ALLES UNTER NEUER KONTROLLE

Pikmin 2 profitiert wie der erste Teil der New-Play-Control-Reihe von der neuen Steuerungsmöglichkeit mit der Wii-FB. Was auf dem GameCube schon gut funktionierte, fühlt sich hier passend an. Mit dem Analogstick des Nunchuk steuert ihr Captain Olimar oder seinen Assistenten Louie, der im zweiten Teil übrigens neu mit dabei ist und euch Mehrspieler-Matches ermöglicht. Die Wii-FB benutzt ihr als Pointer und entscheidet so punktgenau, wo ihr eure Pikmin mit dem A-Knopf hinwerfen wollt. Alle, die den ersten Teil noch nicht gespielt haben, sollten spätestens jetzt zugreifen, denn *Pikmin* ist einfach ein innovatives, süchtig machendes Spielprinzip, das ohne große Effekthascherei auskommt.

DIE MEINUNG

FLORIAN HAMBURGER:
Sind es jetzt Tiere oder Pflanzen? Ich weiß es nicht genau. Ich weiß nur, dass ich von den Pikmin begeistert bin. Nachdem ich den ersten *Pikmin*-Teil auf dem GameCube gern gespielt habe, Teil 2 aber ausließ, habe ich mit der New-Play-Control-Serie die Möglichkeit, dieses Versäumnis nachzuholen. Durch die Wii-FB könnt ihr viel flexibler und genauer entscheiden, wo eure Pikmin hinsollen. Das Spielprinzip ist ungeschlagen, weil es auf gekonnte Art und Weise Echtzeitstrategie einsteigerfreundlich macht. Am besten gefällt mir die Spielumgebung des Abenteuers: Stellt euch vor, ihr seid so klein wie ein Insekt und müsst in unserer Welt bestehen. Oft kommt ihr euch dabei vor wie in dem Film *Liebling, ich habe die Kinder geschrumpft*. Eine Milchtüte wird zum unüberwindbaren Hindernis, ein Käfer zum furchteinflößenden Raubtier.

DIE WERTUNG Wii

PIKMIN 2 Wii

GENRE	Simulation/Strategie
HERSTELLER	Nintendo
ENTWICKLER	Nintendo
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 30 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	2

- \+ Frisches Spielprinzip
- \+ Liebevolles Design
- \+ Zwei neue Pikmin-Arten
- \+ Zweispieler-Modus

Steuerung: **88** Grafik: **81** Sound: **81**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
85	**89**

FAZIT: Nicht von der niedlichen Präsentation abschrecken lassen, dahinter steckt ein ernsthaftes und wirklich komplexes Strategiespiel!

BOOM BLOX SMASH PARTY

Mit diesem Spiel werdet ihr Bauklötze staunen!

FAKTEN

- Nachfolger zu Boom Blox
- Mehr als 400 Levels
- Mit Level-Editor
- Online-Support
- Viele Mehrspieler-modi inklusive Koop
- Alternative Nunchuk-Unterstützung zur Steuerung der Kamera

TEXT
Florian Hamburger
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE

85 N-ZONE EINZELSPIELER-HIT

85 N-ZONE MEHRSPIELER-HIT

Noch nicht mal ein Jahr ist es her, dass wir das Ergebnis des ersten Mitwirkens Steven Spielbergs an einem Videospiel bewundern durften. Was wir über unsere Bildschirme flimmern sahen, überraschte uns jedoch, und zwar sowohl positiv als auch negativ. Bei einem der begnadetsten Film-Regisseure erwarteten wir natürlich bombastisch inszenierte, kinoreife Action und eine mitreißende, gut ausgearbeitete Story. Doch es kam ganz anders: In *Boom Blox* geht es darum, Gebilde aus Bauklötzen einzureißen und zu zerstören. Dabei grinsten uns seltsam gestaltete Tiere in Blockform an. Wir mussten uns zwar erst dran gewöhnen, fanden das Spielprinzip mit zunehmender Spielzeit aber besser und besser (unsere Wertung in Ausgabe 06/08: MS 84%, ES 82%).

MEHR BOCK AUF BLOCK

Boom Blox Smash Party bietet euch das gleiche Gameplay und geht sogar ein paar Schritte weiter: mehr Umfang, neue Herausforderungen und Ideen, mehr Zerstörung. Dabei ist die grundlegende Anforderung an eure Motorik immer die gleiche: Mit der Wii-Fernbedienung zielt ihr auf einen bestimmten Punkt auf dem Schirm. Haltet ihr nun A gedrückt und schwingt die Wii-FB mit einer Wurfbewegung nach vorne, werft ihr einen Ball – vorzugsweise auf ein Blockgebilde. Mit mehr als 400 verschiedenen Levels seid ihr eine Weile beschäftigt! Dabei könnten die Aufgabenstellungen abwechslungsreicher nicht sein: Mal müsst ihr in einem Level alle Blöcke abräumen, sodass sie auf dem Boden landen, oder ihr müsst nur bestimmte Blöcke zerstören. Auch ganz neue Ideen haben die Designer mit reingepackt: Sprengt euch mit explodierenden Bällen durch ein Schiff und legt so nach und nach grüne Blöcke frei. Oder findet in Weltraum-Levels die Schwachstellen in den Blockgebilden, um sie auseinanderzureißen. Ziel hier ist es, alle Blöcke außerhalb einer bestimmten Zone zu bringen. Immer: Wenn ihr einen solchen Level geschafft habt, werdet ihr mit einer Medaille belohnt. Wollt ihr in jedem Level Gold abstauben, gehen eine Menge Stunden ins Land.

ZU VIERT IM KLÖTZCHENRAUSCH

Solltet ihr euch ausreichend im Einzelspielermodus ausgetobt haben, ladet doch einfach ein paar Freunde ein und die titelgebende Smash-Party kann losgehen. Sprengt euch zu zweit durch die abwechslungsreichen Herausforderungen oder findet heraus, wer die ruhigere Hand bei den Jenga-ähnlichen Spielchen hat. Ist euch das immer noch nicht genug und habt ihr alle Levels gesehen, erstellt euch doch einfach selbst welche. Einen nützlichen Level-Editor liefern die Entwickler nämlich gleich mit. In dessen Bedienung müsst ihr zwar erst ein wenig Zeit investieren, danach funktioniert es aber recht gut, die eigenen Kreationen auf den Bildschirm zu bringen. Noch besser: Ihr dürft eure Levels online stellen und die von anderen Spielern herunterladen.

„Mehr Umfang, neue Herausforderungen und Ideen, mehr Zerstörung.“

LOST IN SPACE In der Schwerelosigkeit fliegen die Blöcke in alle Richtungen.

TURM FÄLLT! Am schönsten ist es tatsächlich, die schön gestalteten Levels zerstörerisch auseinanderzunehmen.

DIE MEINUNG

FLORIAN HAMBURGER:
Das Konzept von *Boom Blox* mag anfangs etwas gewöhnungsbedürftig erscheinen, habt ihr euch mit dem Gameplay aber erst einmal angefreundet, werdet auch ihr sicherlich eure helle Freude am Klötzchenumschmeißen haben. Die Designer haben im Vergleich zum Vorgänger so viele spritzige Ideen eingebaut, dass euch im Singleplayer-Modus nicht langweilig wird. Im Mehrspieler-Part blüht *Boom Blox Smash Party* richtig auf und entfaltet sein ganzes Potenzial, weil es einfach so viel Spaß macht, gemeinsam an der Blockzerstörungsorgie teilzunehmen. Grafisch mag der Titel vielleicht nicht vollends überzeugen, aber *Boom Blox* lebt von seiner realistischen Physik. Die macht einfach Spaß, wenn die Blöcke in alle Richtungen auseinanderfallen und dann zu Boden purzeln oder wenn ein Blockturm langsam ins Wanken gerät, um am Ende doch zu kippen.

DIE WERTUNG Wii

BOOM BLOX SMASH PARTY

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	EA Los Angeles
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-4

- \+ Tolle Physik-Einbindung
- \+ Abwechslungsreiche Aufgabenstellungen
- \+ Unterhaltsamer Mehrspieler-Part
- − Teilweise etwas schräges Figurendesign

Steuerung: **86** Grafik: **84** Sound: **78**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
85	**85**

FAZIT: Das zweite Boom Blox schafft es dank neuer Features und Ideen, den gelungenen Vorgänger sogar zu toppen!

EA SPORTS ACTIVE – PERSONAL TRAINER

Jetzt geht's dem Winterspeck an den Kragen!

FAKTEN

- Fitnessprogramm mit Kardio- und Krafttraining
- Beingurt und Flex-Band inklusive
- Kompatibel mit dem Wii Balance Board
- Eigene Work-outs erstellbar
- 2„Spieler" gleichzeitig

TEXT
Sandra Friedrichs
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE

Wie bei *Wii Fit* beginnt euer Training in EA Sports *active* damit, dass ihr euer Fitnessprofil erstellt, indem ihr Gewicht und Größe angebt und nach Lust und Laune euren Avatar personalisiert. Nun habt ihr die Wahl zwischen einer 30-Tage-Herausforderung und verschiedenen Work-outs. In der 30-Tage-Herausforderung wählt ihr euren Personal Trainer aus und trainiert verschiedene Muskelbereiche. Mithilfe von Kardio- und Krafttraining steigert sich mit der Zeit nicht nur eure Fitness, sondern auch der Schwierigkeitsgrad der Übungen. Wollt ihr lieber frei nach Schnauze schwitzen, wählt ihr eines der vorgegebenen Work-outs aus. Dabei wird euch angezeigt, was ihr bei den Übungen trainiert und wie lange sie dauern. In diesem Modus habt ihr zusätzlich die Möglichkeit, mit einem Freund (der sein eigenes Equipment benötigt) gemeinsam zu trainieren oder eigene Work-outs zu erstellen.

RAN AN DIE KALORIEN!

Die Übungen des Spiels sind sehr vielseitig und bringen euch garantiert zum Schwitzen. Ihr könnt zum Beispiel auf einer Rennstrecke joggen, Muskelübungen auf einer Wiese ausführen oder mit dem Flex-Band euren Oberkörper trainieren. Mithilfe des Beingurtes, der an eurem rechten Oberschenkel den Nunchuck trägt, wird euch viel Bewegungsfreiheit geboten. Dank der ausführlichen Tutorial-Videos werdet ihr sehr gut an die Übungen herangeführt und falls es doch Probleme geben sollte, könnt ihr euren Trainer im separaten Bildschirm beobachten und dessen Ratschläge zu Hilfe nehmen. Zusätzlich erwarten euch Übungen, die an Sportarten wie Tennis, Boxen oder Inline-Skating angelehnt sind. Diese machen gerade mit der Wii-Balance-Board-Unterstützung besonders viel Spaß. Leider hat die Steuerung manchmal ein paar Macken und auch die Grafik ist doch eher zweckmäßig. Dennoch verbrennt ihr bei dem Spiel viele überflüssige Kalorien und werdet auf Dauer eure Fitness stark verbessern.

ZACK So sieht ein perfekter Schlag beim Boxen aus.

DIE MEINUNG

SANDRA FRIEDRICHS:
Da ich regelmäßig ins Fitnessstudio gehe, habe ich EA Sports *active* anfangs belächelt. *Wii Fit* unterforderte mich und die Übungen waren nach einer Zeit langweilig. Doch bei diesem Spiel läuft der Schweiß und selbst am Tag danach hatte ich einen kleinen Muskelkater. Klar wird das Spiel das Fitnessstudio nicht ersetzen, aber falls ihr die klassischen Couch-Potatoes seid, solltet ihr dem Spiel einfach mal eine Chance geben.

DIE WERTUNG Wii

EA SPORTS ACTIVE – PERSONAL TRAINER

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	EA Sports
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	ca. 60 €
TERMIN	erhältlich
SPIELER	1-2

- \+ Vielseitiges Fitnesstraining
- \+ Gelungene Balance-Board-Unterstützung
- \- Steuerung nicht immer so präzise
- \- Zweckmäßige Grafik

Steuerung: **79** Grafik: **74** Sound: **82**

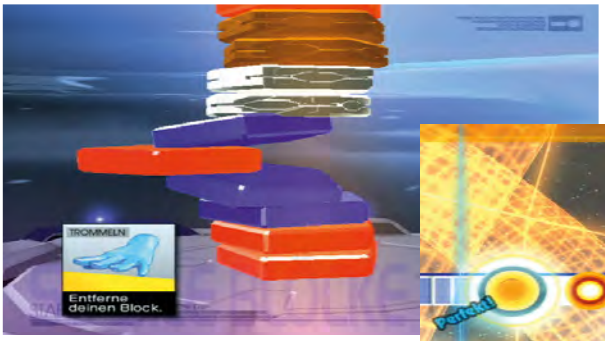
MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
80	**80**

FAZIT: Ein effektives Fitnessprogramm, das euch zum Schwitzen bringen wird. Eine tolle Alternative zu Nintendos Wii Fit!

AUA Nach einiger Zeit werden bei dieser Übung eure Oberschenkel anfangen zu brennen. Am Tag danach grüßt der Muskelkater.

JOGGEN Wenn es draußen einmal regnet, könnt ihr auch entspannt drinnen ein bisschen laufen.

BAGGERN Ihr könnt auch eine Runde Volleyball spielen und entsprechend baggern und pritschen.



VORSICHT! Entscheidet euch für einen Stein und einen Winkel und entfernt den Klotz entweder vorsichtig oder mit einem Ruck.

SPÜR DEN RHYTHMUS Ähnlich wie bei Donkey Konga müsst ihr im richtigen Moment leichte, mittlere oder harte Trommelschläge ausführen.

FAKTEN

- Controller wird auf einen Karton gelegt.
- Fünf verschiedene Spiele in einem
- Programm erkennt leichte, mittlere und harte Schläge.
- Idee von Sonic-Erfinder Yuji Naka
- 480p und 16:9
- Auch als Special Edition inkl. Kartons

TEXT
Sebastian Heise
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

LET'S TAP

Es rappelt im Karton! Hier spielt ihr, indem ihr den Controller aus der Hand legt.

Das Trommeln scheint eine Art Urbedürfnis der Menschen zu sein. Alle Kulturen rund um den Globus entdeckten bereits früh die Faszination der Geräusche, die Hände machen, wenn sie auf Gegenständen herumtrommeln, mal zum Gebet, mal zum Tanz, mal zur Besänftigung böser Mächte. Auch der ein oder andere Kollege in unserer Redaktion ist des Öfteren dabei anzutreffen, wie er mit einem Kugelschreiber oder den Fingern gedankenverloren seinen Schreibtisch als Bongo missbraucht. Sega scheint diesen Urtrieb des Trommelns und Tippens in uns erkannt zu haben – und widmet ihm ein eigenes Spiel.

LET'S TAP

Für *Let's Tap* legt ihr euren Wii-Controller auf eine leicht nachgiebige Unterlage eurer Wahl. Am besten eignet sich ein handelsüblicher Pappkarton. Die Fläche um eure Wii-FB herum steht nun zur freien Verfügung und darf betrommelt und beklopft werden. Ein leicht verständliches Tutorial führt euch in das innovative Steuerungskonzept ein und macht euch auch mit der Menüsteuerung per „Tap" und „Doppeltap" vertraut. Zum Glück dürft ihr den Controller aber wieder anheben, um per Steuerkreuz und Tasten durch die Menüs zu navigieren. Hebt ihr nämlich während des Spiels den Controller, der mit dem „Gesicht nach unten" auf eurem Pappkarton liegt, fordert er euch dazu auf, ihn wieder richtig zu positionieren. Das Programm erkennt zwar nicht, auf welche Stelle ihr trommelt, dafür aber, wie stark ihr klopft. Mit den möglichen Variationen aus Geschwindigkeit und Stärke eurer Schläge haben die Entwickler fünf grundverschiedene Spielideen gebastelt.

FÜNF MAL TROMMELN

Beim Wettrennen absolviert ihr 16 Kurse, die euch immer mehr vertrackte Hindernisse in den Weg stellen. Mit leichtem Klopfen lasst ihr euer Männchen rennen, mit einem härteren Schlag spring ihr über Hürden. Um die Balance auf einem Seil zu halten, müsst ihr eure Kraft noch weiter dosieren. Ein weiteres Spiel erinnert an den NES-Klassiker *Balloon Kid*. Ihr versucht, eine schwebende Gestalt sicher durch eine futuristische Umgebung zu lotsen, indem ihr mit kontinuierlichem Schlagen verhindert, dass sie im Meer versinkt. Zur Not helfen dicke Raketen weiter, die ihr mit einem härteren Schlag abfeuert. Außerdem bietet *Let's Tap* 16 Songs, zu denen ihr in bester *Donkey Konga*-Manier den Rhythmus mittrommelt. Wer eher eine ruhige Hand hat, darf mit vorsichtigen Klopfbewegungen versuchen, Steine aus einem Turm zu ziehen, ohne dass die Konstruktion in sich zusammenstürzt. Zu guter Letzt wartet ein Freestyle-Modus auf euch, in dem ihr eine von fünf Umgebungen durch eure Bewegungen mitgestalten dürft.

EINFACHHEIT IST TRUMPF

Diese fünf Konzepte basieren auf denkbar einfachen Grundprinzipien, die allesamt Traditionen der Spielegeschichte folgen. Durch das Trommeln kommt aber ein neues, frisches Element hinzu, das bestenfalls noch mit den Kongas aus dem Hause Nintendo vergleichbar ist. Wären Umfang und Wiederspielwert noch größer ausgefallen, hätte *Let's Tap* das Zeug zum Hitstempel gehabt. So reicht es für ein ausgefallenes, ungeheuer spaßiges Kreativspiel für zwischendurch, das hoffentlich nicht in der breiten Masse untergehen wird, sondern so laut klopft, dass es sich auch bemerkbar macht.

DIE MEINUNG

SEBASTIAN HEISE:
In meiner Spielebiographie tauchen immer wieder solche Perlen auf, die mit einem ungewöhnlichen Konzept und wirklich neuen Ideen auffallen. Dafür nehme ich gerne ein paar Schwächen in Kauf, denn ich möchte wissen, was sich die Entwickler wohl noch alles haben einfallen lassen. Deshalb kam mir Segas Trommelspiel sehr gelegen: Hier bekomme ich ein Spielerlebnis, welches mit wenigen anderen Games vergleichbar ist. Indem ich per Fingerklopfen den ganzen Bildschirm mit Feuerwerkskörpern fülle, kann ich meiner Kreativität freien Lauf lassen. Doch leider büßt *Let's Tap* nach einigen Stunden ein gutes Stück Faszination ein: Das Trommeln wird Routine, die Spiele wiederholen sich, die Musikstücke beginnen zu nerven. *Let's Tap* sollte man - wie wir bereits in unserer Preview festgestellt haben - eher wie eine Art Brettspiel sehen, mit dem man ein paar Stunden Spaß hat und es danach sonntags aus dem Schrank holt, um es ein paar Freunden zu zeigen. Zu dem günstigen Preis kann man aber bedenkenlos zuschlagen, zumal das anderen Mut macht, ungewöhnliche Schritte zu wagen. Spaß haben werdet ihr mit dem Klopfspiel definitiv.

DIE WERTUNG Wii

LET'S TAP

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Sega
ENTWICKLER	Prope
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 30 Euro
TERMIN	19. Juni 2009
SPIELER	1- 4

- \+ Innovative Steuerung
- \+ Kreativer Grafikstil
- − Etwas zu geringer Umfang
- − Die einzelnen Spiele sind alle sehr simpel.

Steuerung: **84** Grafik: **78** Sound: **72**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
82	**80**

FAZIT: Man merkt dem Titel an, dass viel Liebe hineingesteckt wurde. Da sieht man gern über den etwas mageren Umfang hinweg!

KNIFFLIG Wie kommen Sam und Max auf dem Mond an diesem Türsteher vorbei?

SAUSTALL Das ist das Büro der beiden Chaos-Polizisten.

BRUTAL Max hält gerade die Ratte Jimmy Zweizahn aus dem Fenster, weil diese unter Höhenangst leidet.

SAM & MAX: SEASON ONE

Erlebt haarsträubende Abenteuer im Sechserpack mit zwei durchgeknallten Antihelden!

WAHNSINN Dass Rainer Segen ganz schön durchgeknallt ist, ist offensichtlich.

Ein sadistisch veranlagter Hase (Max) sowie ein Hund, der nicht anders kann, als sarkastische Kommentare von sich zu geben (Sam), arbeiten als freischaffende Ordnungshüter. Für euch bedeutet das mehr als zehn Stunden sehr intensives Lachmuskeltraining. Während ihr die sechs lose miteinander verknüpften, kurzen Abenteuer durchspielt, werdet ihr Seifenoperstars, besiegt die Spielzeugmafia, schießt auf den ehemaligen US-Präsidenten Abraham Lincoln, kämpft gegen das Internet und fahrt mit dem Auto zum Mond! Das sich durch alle Episoden ziehende Ziel: Vereitelt den Plan des Oberschurken Rainer Segen, sämtliche Erdenbewohner zu hypnotisieren.

So abgefahren die Dialoge auch sind (Max: „Du hast gelernt, die Prismatologie zu beherrschen, indem du vor einer Tür stehst?" Hypnotisierter Türsteher: „Ich bin eins mit der Tür. Wie existieren in der karmesinroten Wellenlänge der Wirklichkeit. Die Tür ist eine Illusion."), die meisten Rätsel sind durchaus logisch. Das gelbe Horn eines Einhorns müsst ihr zum Beispiel erhitzen, damit es rot wird. Da es im Spiel nicht viele Schauplätze gibt und sich die kombinierbaren Gegenstände in der Regel an einer Hand abzählen lassen, richtet sich *Sam and Max* vor allem an Adventure-Neulinge. Die hervorragenden deutschen Sprecher (Max wird von der deutschen Synchronstimme von Bart Simpson gesprochen) unterstreichen den Humor und für Sprachpuristen befinden sich sogar die englischen Sprachsamples auf der Scheibe. Aufgelockert wird das Ganze durch einige leichte Fahr- und Schießsequenzen. Die Steuerung funktioniert im Grunde exakt wie auf dem PC-Original, nur dass ihr den Cursor nicht per Maus, sondern mit der Wii-Mote bewegt.

GELUNGENE STORY, GELUNGENE TECHNIK?

Da ärgert es umso mehr, dass bei der technischen Umsetzung geschlampt wurde. Die ständigen Nachlade-Ruckler und langen Ladezeiten nerven auf Dauer gewaltig und Sams Untertitel sind aufgrund ihrer schlechten Farbgebung nur schwer zu entziffern. Wer den Titel auf Deutsch spielt, muss zudem ertragen, dass die Dialoge nicht lippensynchron sind. Es passiert also ständig, dass ein Charakter noch spricht, obwohl sich sein Mund nicht mehr bewegt. Auch eine Hotspot-Anzeige wäre schön gewesen, doch sie fehlt ebenso wie eine durchgehende Sprint-Funktion. Sam, euer Spielcharakter, kann seltsamerweise nur in einigen Schauplätzen rennen.

Trotzdem bleibt *Sam & Max: Season One* ein äußerst unterhaltsames Adventure, das vor allem von den gleichermaßen liebenswerten wie durchgeknallten Charakteren und den verrückten Dialogen lebt.

DIE MEINUNG

HORST HEINDL:
Wer *South Park*, *Die Simpsons* und Konsorten lustig findet, kommt an dem genial-brachialen Humor von *Sam & Max: Season One* nicht vorbei. Das Spiel eignet sich auch gut als Psychotest: Wer es schafft, alle sechs Episoden (unbedingt in der richtigen Reihenfolge spielen, da die Folgen aufeinander aufbauen!) durchzuspielen, ohne auch nur einmal lauthals zu lachen, hat womöglich ein ernsthaftes psychisches Problem ... oder regt sich über die ständigen Lade-Ruckler auf. Allen Mängeln zum Trotz bleibt aber unter dem Strich ein grandioses Abenteuer, das zwar nicht ganz flüssig läuft, aber immerhin noch gut spielbar ist.

DIE WERTUNG Wii

SAM AND MAX: SEASON ONE

GENRE	Adventure
HERSTELLER	JoWood
ENTWICKLER	Telltale Games
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 45 Euro
TERMIN	2009
SPIELER	1

\+ Genial-debiler Anarcho-Humor
\+ Gute deutsche und englische Sprecher
\- Für Adventure-Experten sehr leicht
\- Schlampige technische Umsetzung

Steuerung: **71** Grafik: **79** Sound: **85**

MEHRSPIELER: –
EINZELSPIELER: **78**

FAZIT: Inhaltlich hervorragendes Kult-Adventure. Die beiden Anarcho-Cops muss man einfach lieben. Nur die miese Technik nervt.

FAKTEN

- 6 separat auswählbare, kurze Episoden
- Jede Episode bietet 2-3 Stunden Spielzeit.
- Anarcho-Humor für Erwachsene
- Fernsehen, Politik, Computerspiele und ... eigentlich wird so gut wie alles durch den Kakao gezogen.
- Mischung aus klassischem Point & Click und Actionsequenzen
- Basiert auf der PC-Vorlage

TEXT
Horst Heindl
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

FAKTEN

- Basiert auf dem Gratis-PC-Spiel Tumiki Fighters von 2004
- Tumiki Fighters findet ihr unter www.tinyurl.com/tumiki
- 5 Kampagnen, viele Extras
- Extrem umfangreicher Editor …
- … der 127 freie Blöcke benötigt
- Schickt Eigenkreationen an Freunde
- Download von Userkreationen nach Registrierung auf Webseite

TEXT
Sebastian Stange
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE

BLAST WORKS

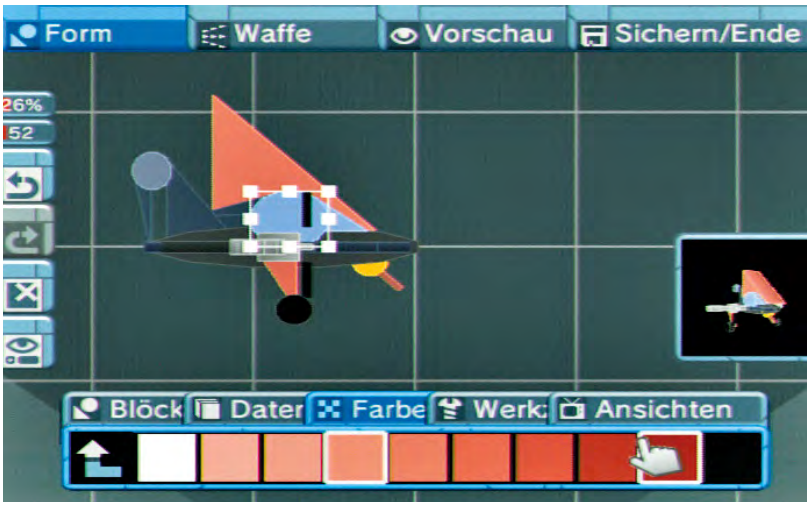
Ballerspiel für Bastelwütige

Blast Works ist anders als alle Ballerspiele, die ihr bis jetzt gezockt habt. Auf den ersten Blick wirkt der Titel wie ein ganz gewöhnlicher Horizontalshooter. Mit der quer gehaltenen Wii-FB steuert ihr per Digipad ein Flugzeug von links nach rechts, holt Dutzende Gegner aus der Luft und stellt euch riesigen Endbossen. Doch sobald ihr den ersten Bösewicht vom Himmel holt, setzt eine völlig neue Spielmechanik ein. Ihr könnt nämlich mit eurem Flieger die Trümmer abgeschossener Gegner aufsammeln. Dadurch macht ihr aus eurem Mini-Flugzeug bald eine riesige Luftfestung. Die Trümmer dienen dabei als Schutzschild. Obendrein bleiben auch aufgesammelte Kanonen aktiv und lassen euch in alle Richtungen ballern. Allerdings könnt ihr euer Vehikel auch per Tastendruck auf Ausgangsgröße schrumpfen lassen. Angesichts diverser Hindernisse müsst ihr immer zwischen beiden Formen hin- und herschalten. Die Endgegner zerbröseln euren Schutzschild übrigens binnen weniger Sekunden. Dann müsst ihr euer Geschick beweisen und mit eurem kleinen Flieger hunderten Kugeln ausweichen und die Bewegungsmuster des Bosses vorausahnen.

BAUKLOTZ-OPTIK

Die Grafik ist ebenfalls alles andere als genretypisch. Anstatt ultrarealistischer Hintergründe und Gegner scheint die komplette Spielegrafik aus Bauklötzchen zu bestehen. Auch sämtliche Grafikeffekte werden in diesem Stil verwirklicht, was dem Spiel einen einmaligen Look gibt. Der Grund dafür erschließt sich im umfangreichen Editor, denn jedes Objekt im Spiel – etwa die Gegner, ihre Formationen, das Feuer eurer Waffen, die Soundeffekte – lässt sich darin verändern. Um brauchbare Ergebnisse zu erhalten, benötigt ihr jedoch einige Zeit. Schließlich ist die Baller-Bastelstube alles andere als einfach zu bedienen. Wenn ihr dazu keine Lust habt, hat *Blast Works* damit gleich viel von seinem Reiz verloren. Immerhin könnt ihr euch nach der Anmeldung auf www.blastworksdepot.com immer neue User-Kreationen ins Spiel laden. Letztendlich ist das Ballerspiel eines der innovativsten Wii-Spiele, ist aber gleichzeitig auch etwas eigenwillig. Wenn ihr schon immer euer eigenes Ballerspiel entwerfen wolltet, habt ihr endlich die Chance dazu. Die beste Präsentation bietet aber immer noch *Geometry Wars: Galaxies*.

WANDELNDE ZIELSCHEIBE
Je größer ihr wachst, desto schwieriger ist es, heile zu bleiben.



HANDARBEIT
Im Editor könnt ihr jedes Element des Spiels nach Belieben neu gestalten.

DIE MEINUNG

SEBASTIAN STANGE:
Wenn ich ein Spiel in meine Wii einlege, will ich sofort unterhalten werden. Das geht auch mit *Blast Works*, doch nachdem die 5 Kampagnen durchgezockt sind, muss ich mir meine neuen Levels selber bauen. Ich kann mir gut vorstellen, dass viele diese Möglichkeit schätzen – mir ist sie zu umständlich. Obendrein ist der Bauklötzchen-Look nicht meine Sache. Objektiv gesehen ist das Spiel aber wirklich solide und die Idee, erledigte Gegner an das eigene Schiff zu kleben, ist erstaunlich clever. Zu guter Letzt ist *Blast Works* relativ preiswert. Dennoch bleibt *Geometry Wars: Galaxies* mein liebstes Baller-Game. Aber so ist das halt: Letztendlich ist *Blast Works* Geschmackssache.

DIE WERTUNG Wii

BLAST WORKS

GENRE	Action
HERSTELLER	Eidos
ENTWICKLER	Budcat Creations
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-4

- \+ Innovatives und spaßiges Spielprinzip
- \+ Extrem umfangreicher Editor …
- – … der leider recht kompliziert ist
- – Die Elektronik-Soundkulisse nervt

Steuerung: **77** Grafik: **71** Sound: **72**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
77	**80**

FAZIT: Das eigenwillige Bastel-Ballerspiel ist erfrischend innovativ und erlaubt euch, richtig kreativ zu werden. So muss es sein!

SPORTS ISLAND 2

Stürzt euch in eine bunte Mischung aus Motorradfahren, Eishockey, Synchronschwimmen und mehr.

TEXT Sebastian Heise
BILDER N-ZONE

Eine Minispielsammlung? Mal was ganz Neues … Mit zehn Disziplinen und vielen Einstellungsmöglichkeiten möchte sich *Sports Island 2* von der Konkurrenz abheben. Wie schon im Vorgänger liefern die bunte, schlichte Grafik und der Sound nicht gerade überzeugende Kaufgründe. Dafür sind die Spiele schnell erlernt und auch Spieler, die bisher nie einen Controller in der Hand hatten, schütteln schnell ihren ersten Puck ins gegnerische Tor oder ihr erstes Ass über das Tennisnetz. Die verschiedenen Mannschaften und Spielertypen bringen dagegen kaum Veränderung, da die abwechslungsreichen Disziplinen ohnehin so simpel wie möglich gehalten wurden. Nichtsdestotrotz kann wohl niemand leugnen, dass ein Vierspielerduell Völkerball oder eine schnelle Runde Eishockey mit Simpelsteuerung durchaus unterhalten können. Letztendlich müsst ihr selbst entscheiden, ob euch zehn Minigames wie ein Motorradrennspiel mit nur einem Kurs den fairen (Budget-)Preis wert sind. Schließlich habt ihr nach der ersten Partie mit den einzelnen Sportarten bereits alles gesehen und dann hilft nur noch ein Multiplayermatch. Hierbei präsentiert sich *Sports Island 2* von seiner starken Seite!

DIE WERTUNG Wii

SPORTS ISLAND 2

GENRE	Sport
HERSTELLER	Konami
ENTWICKLER	Hudson
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 30 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-4

Steuerung: **72** Grafik: **60** Sound: **64**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
68	**62**

FAZIT: Eine 100% schwiegermuttertaugliche Sammlung im Wii-Sports-Stil, die gemeinsam mit anderen Spielern für gute Laune sorgt.

EISHOCKEY Schnappt euch den Puck und schüttelt ihn ins gegnerische Tor!

KENDO Mit der richtigen Kombination aus Blocken und Schlagen besiegt ihr eure Gegner spielend.

BIG FAMILY GAMES

Und noch mehr Minispiele zum Schnäppchenpreis – diesmal aus dem Hause THQ.

TEXT Sandra Friedrichs
BILDER N-ZONE

Das waren noch Zeiten, als sich Familien mit einfachen Brettspielen am Abend zusammengesetzt und gemeinsam gespielt haben. Geht es nach Publisher THQ, versammelt sich die Familie fortan um die Wii. Mit *Big Family Games* werden euch stolze 24 Minispiele geboten. So müsst ihr beispielsweise ein Hufeisen werfen und einen Stab treffen, mit einem Dartpfeil auf bunte Ringe zielen oder auch einfach mal mit einem Basketball Körbe werfen. Diese typischen Straßenspiele könnt ihr entweder alleine oder mit drei anderen Freunden spielen. Eventuell hört sich das bis jetzt noch recht lustig an, aber der Spaß endet spätestens bei der Steuerung. Ihr müsst meistens nur den B-Knopf gedrückt halten beziehungsweise loslassen und dabei die Wii-FB entsprechend schwingen. Die Steuerung klingt theoretisch äußerst simpel und unkompliziert – in der Praxis ist sie jedoch leider sehr unpräzise und erkennt nicht immer genau eure Bewegungen. Genretypisch hauen die kindliche Optik und die Gute-Laune-Musik technisch anspruchsvolle Spieler ganz sicher nicht vom Hocker. Wie bei den meisten Minispielen kommt auch hier der meiste Spaß in Matches gegen menschliche Gegner auf!

DIE WERTUNG Wii

BIG FAMILY GAMES

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	THQ
ENTWICKLER	Jet Black Games
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 30 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-4

Steuerung: **62** Grafik: **68** Sound: **68**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
65	**62**

FAZIT: Bis auf die Steuerung ganz ordentliche Minispiel-Sammlung mit zahlreichen, aber qualitativ unausgewogenen Spielchen.

WIEDER NICHTS Beim Basketball erlebt ihr so einige Frustmomente, denn der Ball will einfach nicht in den Korb.

ZIELEN?! Auch beim Dart zeigt sich die Steuerung nicht von ihrer besten Seite.

GEFRÄSSIG Landen zu viele Fische in den Mäulern der Raubfische, müsst ihr den Level von vorn beginnen.

RAUBFISCH Dieser kleine Hai ist einer von vielen Gegnern, die eure Schützlinge zu Heringssalat verarbeiten wollen.

AQUA PANIC!

TEXT Sebastian Heise
BILDER N-ZONE

Putzige Fische purzeln vom Himmel. Ein Fall für Puzzlefans?

Es regnet Fische! Zumindest im abgedrehten Puzzlespiel *Aqua Panic!*. Eure Aufgabe besteht darin, die kleinen Meeresbewohner unbeschadet zurück in den Ozean zu lotsen – doch zahlreiche Raubfische und anderes Getier versuchen sich für einen kleinen Imbiss dazwischenzuschummeln. Mit Pflanzen, Raketen, Harpunen und anderen Werkzeugen gebt ihr den Fischschwärmen in insgesamt 100 Levels Begleitschutz – ein bisschen wie in dem Klassiker *Lemmings*. Besonders die kunterbunte Grafik, die an *Yoshi's Island* erinnert, und die herrlich schräge Hintergrundmusik begeistern auf Anhieb. Auch der Zweispielermodus ist wirklich gelungen. Bereits auf dem DS konnte uns das Spielprinzip fesseln, während die unnötig komplizierte Steuerung auf dem Handheld dem Spielfluss im Weg stand. Auf der Wii wurde dieses Problem nun mit Bravour gelöst. Zwar hätten es mehr als elf Werkzeugtypen sein können, besonders die späteren Parcours verlangen von euch aber auch mit den vorhandenen Tools eine Menge Feinarbeit. Alle Puzzlefans, die vor einer schrillen Präsentation nicht zurückschrecken, werden mit *Aqua Panic!* einen tollen Fang machen.

DIE WERTUNG Wii

AQUA PANIC!

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Atari
ENTWICKLER	Eco
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-2

Steuerung: **78** Grafik: **76** Sound: **83**

MEHRSPIELER **72** EINZELSPIELER **74**

FAZIT: Endlich bekommt das witzige Spielkonzept eine würdige Umsetzung. Kreativer Spaß für Querdenker!

BOCCIA In diesem Spiel geht es darum, seine eigenen Kugeln möglichst treffsicher zu platzieren.

LUFTBALLONS In einem der Minispiele könnt ihr mithilfe der Wii-FB und dem Nunchuk einen Drachen steigen lassen.

BEACH FUN SUMMER CHALLENGE

TEXT Pascal Hartmann
BILDER N-ZONE

Die Minispielsammlung für passionierte Strand-Fans?

Sonne, Strand und Meer. Das sind die Themen in *Beach Fun – Summer Challenge*. In sechs Minispielen könnt ihr euch mit einem von vier unterschiedlichen Charakteren beweisen. Um euch keine Stolpersteine in den Weg zu legen, fielen sowohl ein Story-Modus als auch etwaige Turniere einfach mal unter den Tisch – ihr spielt einfach eine Sportart nach der anderen. Habt ihr euch also für eines der Spielchen entschieden, führt ihr mit der Wii-Remote simple Schüttel-, Lenk- oder Wurfbewegungen aus. Dabei spielt es kaum eine Rolle, ob ihr euch im Wasserski oder im Drachenreiten versucht, beim Abenteuer-Golf oder Strandtennis den Schläger schwingt oder Frisbeescheiben und Boccia-kugeln durch die Gegend werft – wirklich viel Spielspaß will leider nicht aufkommen. Nach circa 20 Minuten Spielzeit habt ihr alle sechs Disziplinen gesehen – der Mehrspielermodus übt noch für eine gewisse Zeit seinen Reiz aus. Ein Pluspunkt des Spiels ist die nette Atmosphäre: Das Wellenrauschen und die meist ganz nette Grafik lassen halbwegs Urlaubsfeeling vor der Glotze aufkommen.

DIE WERTUNG Wii

BEACH FUN SUMMER CHALLENGE

GENRE	Trendsport
HERSTELLER	RTL Sports
ENTWICKLER	RTL Sports
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	26. Juni
SPIELER	1-4

Steuerung: **67** Grafik: **56** Sound: **54**

MEHRSPIELER **55** EINZELSPIELER **49**

FAZIT: Eine kleine Minispielsammlung, bei der leider nicht wirklich allzu viel Spielspaß aufkommt.

NEOPETS PUZZLE ADVENTURE

Die Neopets spielen Othello!

TEXT Lukas Löhr
BILDER N-ZONE

Was als kleines Browsergame begann, wuchs zu einer großen Community und bekommt nun mit *Neopets Puzzle Adventure* ein eigenes Spiel für alle möglichen Plattformen. Dabei umschreibt der Name sehr schön, worum es im Spiel geht: Neopets, eine passende Story und viel Arbeit für die grauen Zellen. So sucht ihr euch am Anfang eines der zwölf niedlichen Tierchen aus, mit dem ihr durch eine idyllische Welt reist. Im Zuge zahlreicher Quests gelangt ihr an die verschiedensten Orte, an denen ihr dann Aufgaben erfüllen müsst. Diese bestehen meistens aus einer Partie des Brettspiels Othello oder Reversi. Schlagt ihr euch dabei gut, entwickelt sich eure Spielfigur weiter, ihre Attribute verbessern sich und sie erhält bessere Ausrüstung. Für gute Aktionen in einem Spiel bekommt ihr natürlich mehr Punkte und könnt spezielle Fähigkeiten nutzen, wie zum Beispiel, dass ihr mehrere Steine pro Runde drehen dürft. Zwar hat man irgendwann alleine alles erreicht und gesehen, aber im Mehrspielermodus gegeneinander anzutreten macht auf jeden Fall ordentlich Laune.

DIE WERTUNG Wii

NEOPETS PUZZLE ADVENTURE

GENRE	Denkspiel
HERSTELLER	Capcom
ENTWICKLER	Capcom
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-2

Steuerung: **70** Grafik: **62** Sound: **45**

MEHRSPIELER **68** EINZELSPIELER **63**

FAZIT: Ein gelungenes Denkspiel, mit dem besonders Fans der Neopet-Welt lange ihre grauen Zellen trainieren können.

Sehr gesprächig? Mit kleinen Dialogen wird die Geschichte erzählt und man erhält nützliche Tipps.

ABRÄUMER Ein geschickt platzierter Stein kann alle Steine des Gegners drehen und so für eine Menge Punkte sorgen.

MINON: DER HELD DER STUNDE

Wenn Superman keine Zeit hat, ist Minon stets zur Stelle!

TEXT Pascal Hartmann
BILDER N-ZONE

Wann immer ein kleines Mädchen seinen Ballon verloren hat, wenn ein Golfball kurz vor dem Loch liegen bleibt oder unbedingt ein Telefonanruf entgegengenommen werden muss, baut die Bevölkerung auf die Hilfe eines Helden: Minon. Dank seines grellgelben Latex-Anzugs und seiner Superkräfte ist es für ihn ein Leichtes, all die Aufgaben zu lösen, die ihm gestellt werden. Zumindest, wenn ihr ihm dabei helft. Und das ist auch gar nicht so schwer, denn Minon läuft völlig selbstständig über Bäume, Grashalme, Häuser oder auch Menschen. Ist einer dieser vorgegebenen Laufwege jedoch unterbrochen, kommt ihr ins Spiel. Ihr müsst nun dafür sorgen, den Helden mit einer Art von Dominosteinen Wege zum Ziel zu bauen. Dazu zeigt ihr einfach nur an die Stelle, an der die Steine im Fünfer-Verbund erscheinen sollen. Das war es dann auch schon. Um in den weitläufigen Arealen nicht den Überblick zu verlieren, solltet ihr regelmäßig einen Blick auf die Karte werfen. Das Highlight des eher spannungsarmen Spiels mit seinen skurrilen Charakteren sind die Zwischensequenzen. Die japanischen Songs während eurer Aufträge passen wie die Faust aufs Auge.

DIE WERTUNG Wii

MINON: DER HELD DER STUNDE

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Nordcurrent
ENTWICKLER	Nordcurrent
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-2

Steuerung: **52** Grafik: **47** Sound: **67**

MEHRSPIELER **61** EINZELSPIELER **60**

FAZIT: Die kuriose Handlung des Spiels bewahrt das abwechslungsarme Gameplay vor schlechteren Wertungen.

SPIELABLAUF Die hell leuchtenden Flächen markieren die Stelle, an der ihr neue Dominosteine setzen könnt.

SKURRIL Hier seht ihr zwei der genialen Charaktere in Aktion. Rettet den armen Sekretär vor der Wut seines Chefs!

FAKTEN

- Das Spielkasino aus der Japan- und US-Version wurde herausgeschnitten.
- Auf Pokémon Days 2009 wird man neue Monster erhalten.
- Kompatibel zu Pokémon Battle Revolution
- Nur ein Spielstand möglich

POKÉMON PLATIN-EDITION

Zensur in der Pokémon-Welt! Wir beleuchten die Platin-Unterschiede zu den Importversionen und prüfen die Kompatibilität mit den übrigen Editionen.

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE

Was? „20 Münzen gefunden. N-ZONE legt die Münzen in den Münzkorb. Das ist ein Spielautomat!“ – Da fehlt doch was! Richtig bemerkt. Denn als wir die deutsche *Pokémon Platin-Edition* inspizierten, um euch wie gewohnt über die Qualität der Lokalisierung aufzuklären, stießen wir auf einen merkwürdigen Fund: Für den europäischen und australischen Markt hat Nintendo ausgerechnet einen harmlosen „Einarmigen Banditen“ zensiert, der in den übrigen US- und Japan-Versionen in vollem Umfang dabei war. Noch viel unverständlicher ist die Entscheidung deshalb, weil es diese Spielautomaten bereits in der roten, blauen und gelben Edition gab. Und sogar in den Game-Boy-Advance-Remakes *Feuerrot* und *Blattgrün* waren die Maschinen enthalten. Wir können uns den Beschnitt nur durch eine verschärfte Gesetzeslage erklären. So musste beispielsweise auch RTL die *5-Millionen-SKL-Show* mit Günther Jauch absetzen, weil die Kooperation mit der Süddeutschen Klassenlotterie gegen das reformierte Glücksspielgesetz verstieß. Der niedersächsischen Landesmedienanstalt zufolge macht die Show nämlich „Werbung“ fürs Lotto – und die ist seit Kurzem rechtlich untersagt.

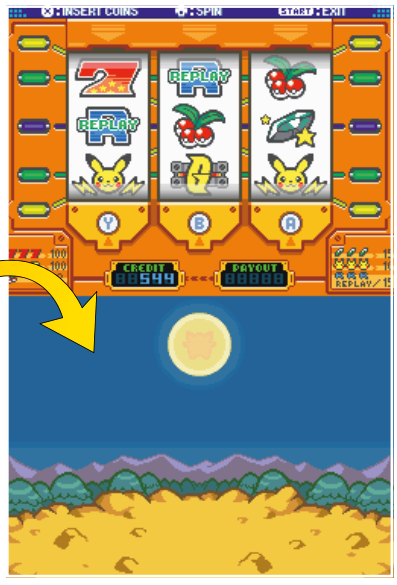
TREUE-PRÄMIEN AHOI!

Allerdings lässt Nintendo die *Pokémon*-Spieler nicht hängen. In den japanischen und amerikanischen Spielhallen konnte man nämlich wertvolle Technische Maschinen (TM) und andere Sachpreise abstauben. Diese lassen sich auch in der deutschen *Platin-Edition* freischalten, allerdings müsst ihr dafür in der deutschen Version von euren Pokédollars Kasino-Münzen kaufen – diese lassen sich dann nebenan gegen die erwähnten Prämien eintauschen. Na immerhin! Die übrige Eindeutschung ist wie erwartet gut und lehnt sich an die bisherigen Editionen an. Großartige Verbesserungen oder Anpassungen sucht man folglich vergebens. Wir ziehen immer noch den Hut vor der Kreativität der Übersetzer. Namen wie Shnebedeck (von „Schnee“ und „Bedeck“), Toxiquak (von „toxisch“, also giftig, und „Quak“, weil's ein froschähnliches Pokémon ist) und Schlapor (von „Schlappohr“) zeugen jedenfalls vor einer Menge Esprit und Spaß an der Arbeit. Wir haben darüber hinaus überprüft, ob die deutsche *Platin-Edition* auch mit der Wii-3D-Keilerei *Pokémon Battle Revolution* kompatibel ist. Ja, ist sie!

Die deutschen Fans stehen jetzt jedoch vor einem schwerwiegenden Problem: Sollen sie alle in der *Diamant-* und *Perl-Edition* gefangenen Pokémon in einer langwierigen Prozedur in ihr *Platin*-Modul übertragen? Das setzt jedenfalls voraus, dass man mehr als 450 Mal den DS-Datentransfer anwählt, ebenso viele Male

EINTRITT FREI Noch scheint alles im grünen Bereich. Doch der Eindruck trügt.

PLATZ NEHMEN, BITTE! Ah, ein freier Platz. Lasst uns mit Zocken beginnen!



NANU? Dieser Einarmige Bandit ist in der deutschen Version NICHT zu finden.

Noch viel mehr Pokémon gibt's in unserem Sonderheft. U. a. mit Platin-Komplettlösung und den Fundorten ALLER 493 Pokémon!

den Pokémon-Tausch-Button anklickt und dann jeweils etwa zwei Minuten wartet, bis man mit dem nächsten Transfer beginnen kann. Summa summarum müsstet ihr dafür knapp 15 Stunden, also zwei ganze DS-Akkuladungen opfern. Aus unserer N-ZONE-Community wissen wir aber, dass einige User die Tortur auf sich nehmen. Wenn sie alle 493 Pokémon in die *Platin-Edition* übertragen haben, interviewen wir die Pokémaniacs in der nächsten Ausgabe. Übrigens könnt ihr die *Platin-Edition* nur auf dem alten DS oder dem Nintendo DS Lite vollständig genießen. Denn zum Sammeln aller 493 Monster ist es nötig, einige aus den Game-Boy-Advance-Editionen *Feuerrot* und *Blattgrün* zu importieren – und das Modul lässt sich bekanntlich auf dem DSi nicht verwenden.

EIN HERZ FÜR VORBESTELLER

Wer in Deutschland die *Platin-Edition* vor dem offiziellen Release-Termin reserviert und fünf Euro Anzahlung geleistet hatte, der erhielt eine exklusive Giratina-Figur als Urform gratis dazu. Allerdings ist die Chance jetzt leider vorbei: Wer das Spiel jetzt im Handel erwirbt, geht leer aus – oder holt sich die Figur für knapp 15 Euro separat. Übrigens soll es auch dieses Jahr wieder Pokémon-Days in Deutschland geben. Die Events werden vermutlich wieder in den Filialen des Nintendo-Promotion-Partners McDonald's stattfinden. Es ist wahrscheinlich, dass das dort herunterladbare Geheim-Pokémon mit dem aktuellen elften Kinofilm zu tun hat. Ist es vielleicht Regigigas? Mit diesem Update zur deutschen *Platin-Edition* verabschiedet sich die Redaktion kurzzeitig aus der Pokémon-Welt und erkundet jetzt nochmal Sinnoh und Johto aus *Gold* und *Silber*. Poké-wiedersehen!

GUT EINGEDEUTSCHT Da kann man nicht meckern: Die Texte entsprechen dem gewohnten Pokémon-Standard.

ALLER ANFANG ... Mit solchen Pokémon habt ihr später nichts mehr zu tun. Dann messt ihr euch mit Level-100-Monstern.

DIE MEINUNG

CHRISTOPH KRAUS:
Kann man Nintendo die Schuld dafür geben, dass die europäische *Pokémon-Platin-Edition* inhaltlich beschnitten wurde? Wohl kaum – dafür ist eher die Politik verantwortlich. Allerdings ist es unverständlich, dass die Zensur in ALLEN europäischen Versionen stattgefunden hat. Man hätte lieber regional abstecken sollen, welche Kürzungen notwendig sind, statt einheitlich im Spielkasino die Einarmigen Bandidaten zu entfernen. Für mein Empfinden ist die deutsche *Platin-Edition* aber trotzdem noch ein absoluter Meilenstein, wenn ihr auf komplexe Rollenspiele mit einer Spielzeit jenseits der einhundert Stunden steht.

DIE WERTUNG DS

POKÉMON PLATIN-EDITION

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Nintendo
ENTWICKLER	Game Freak
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-20

- \+ Gewohnt saubere Anpassung
- \+ Aussicht auf Pokémon-Day-Downloads
- – Retro-Pokémon auf DSi nicht übertragbar
- – Spielautomat wurde wegrationalisiert

Steuerung: **79** Grafik: **71** Sound: **75**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
91	**89**

FAZIT: Das gewohnt starke Gameplay gibt's jetzt auch bei uns. Für die Zensur kann Nintendo nichts, die Eingriffe sind verschmerzbar.

VIDEOGAMES ZONE.de COMMUNITY

Toon-Link91: Ich habe schon zwei Orden gesammelt und muss sagen, dass es echt Spaß macht. Die Pokémon sind jetzt auch nicht soo schlecht und die Story hält sich bis jetzt in Grenzen. Hatte bis jetzt nur einen Kampf gegen den Rivalen. Hoffentlich wird's noch mehr ...

Sir-Raymond: Aber der Zeichner der Energieleiste gehört hochgradig verkloppt! Die sieht ja himmeltraurig aus! Dieser dunkelbraune Balken steht über den Rand der Box hinaus, und die Erfahrungspunkteleiste ist ja nur einen Pixel hoch! Sie hätten die Diamant- und Perl-Version beibehalten sollen! Außerdem sind die Pokémon im Kampf sehr schlecht schattiert und wirken irgendwie wie Aufkleber. Ich muss mich erst wieder an die Optik gewöhnen, weil ich mit dem RPG-Maker viel Besseres gewohnt bin. Wie auch immer, das Spiel ist super!

OmegaRidley: So langsam müssten denen doch die Farben und Edelmetalle ausgehen? Oder kommt bald Pokémon Rosarot?

Dark-Bahamut: Ist schon ein gutes Spiel, aber am geilsten finde ich, dass man Dialga und Palkia zusammen fangen kann. Ich freue mich schon auf die Remakes von Gold und Silber.

FAKTEN

- 1:1-Portierung der Wii-Version
- Story mit Sprachausgabe
- Von den Machern von Anno 1701
- Seesteuerung wie bei Phantom Hourglass
- Storymodus und Endlosspiel
- Kein Multiplayermodus

TEXT
Sebastian Heise
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

PIRATEN-ALARM Eine Goldinsel mit fruchtbarem Boden lockt natürlich auch Korsaren an – passt auf eure Entdeckerschiffe auf!

FEUER! Natürlich seid ihr auch auf dem DS nicht vor Katastrophen sicher. Wer eine Feuerwehr baut, sorgt vor.

ANNO – ERSCHAFFE EINE NEUE WELT

Der Vorgänger Anno 1701 konnte voll überzeugen. Wie klappt es mit einem Aufbauspiel, das parallel für Wii und DS entwickelt wird?

Im Gegensatz zu *Anno 1701*, das exklusiv für den DS entwickelt wurde, handelt es sich beim zweiten Teil für das Nintendo-Handheld um eine Umsetzung der Wii-Version. Das hat dem Spiel nicht geschadet, ganz im Gegenteil: Alle Features des großen Heimkonsolen-Bruders findet ihr auch in der portablen Version wieder.

VON INSEL ZU INSEL

Die spannende Story wird in Standbildern erzählt, die komplett mit toll synchronisierter deutscher Sprachausgabe unterlegt sind. Sowohl der Spielaufbau als auch die Vielfalt an Gebäuden und Technologien treiben die Geschichte voran, die euch auch auf dem Nintendo DS locker über fünfzehn Stunden in Beschlag nehmen dürfte. Wie ihr es von *Anno* gewohnt seid, startet ihr mit einem Kontor und ein bisschen Taschengeld eures Königs und habt den Auftrag, das Terrain eurer Heimat auf bisher unentdeckten Inseln auszuweiten. Je nach Typ des Eilandes eignet sich der Boden zum Anbau der verschiedensten Rohstoffe. Es hilft also nix, nur eine einzige Insel mit teuren Gebäuden auszustatten und die Siedler zu blaublütigen Aristokraten in prächtigen Städten zu krönen; nur, wer sich auch in unerforschte Gewässer wagt, schreitet im Spielfortschritt voran und hat die notwenigen Steuereinnahmen in trockenen Tüchern.

KEINE PROBLEME MIT STEUERN

Auch die Bedienung der DS-Fassung muss sich nicht verstecken. Mit einem einfachen Klick positioniert ihr eure Gebäude oder setzt Straßen, mit denen ihr die einzelnen Bauwerke verbindet. Das klappt zwar nicht ganz so intuitiv wie mit einer Wii-FB in der Hand, wird dem DS aber durchaus gerecht. Nach kurzer Eingewöhnung modelliert ihr per Stylus komplette Metropolen ganz nach eurem Geschmack. Wer sein diplomatisches Geschick eingesetzt und die Kampagne durchgespielt hat, darf sich im Endlosspiel austoben und dank der vielen Optionen den Schwierigkeitsgrad selbst bestimmen. Die Grafik wirkt auf dem DS weniger bunt und etwas zweckmäßiger als auf der Wii, was sich allerdings nicht auf den liebevollen Gesamteindruck der lebendigen Spielwelt auswirkt. Somit steht *Anno* dem Vorgänger in nichts nach – falls ihr lieber alleine siedelt. Denn auf einen Mehrspielermodus haben die Pioniere von keen games diesmal leider komplett verzichtet.

DIE MEINUNG

SEBASTIAN HEISE:
Nicht nur auf der Wii, sondern auch auf dem DS konnte mich *Anno* fesseln. Nach wenigen Minuten locke ich die erste Nachhut Pioniere in meine neue Heimat. Bald steht die erste Großstadt, woraufhin der Orient mich per Handschlag grüßt. Wer aber einen Mehspielermodus wie im Vorgänger erwartet, wird enttäuscht: Das gemeinsame Siedeln hat keen games unverständlicherweise gestrichen. Somit kommt die stärkste Konkurrenz aus dem eigenen Haus, da *Anno 1701* auch mit mehreren Leuten super funktioniert und inzwischen zumindest gebraucht recht günstig zu bekommen ist. Ansonsten steht *Erschaffe eine neue Welt* dem Vorgänger in nichts nach und punktet mit Einsteigerfreundlichkeit und einer tollen Story.

DIE WERTUNG DS

ANNO
ERSCHAFFE EINE NEUE WELT

GENRE	Strategie
HERSTELLER	Ubisoft
ENTWICKLER	Blue Byte / keen games
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	20. Mai
SPIELER	1

- \+ Typisches Anno-Feeling
- \+ Story mit deutscher Sprachausgabe
- – Immer dieselben Grundschritte
- – Diesmal kein Multiplayermodus

Steuerung: **82** Grafik: **80** Sound: **84**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
–	**85**

FAZIT: Einsteigerfreundlich, komfortabel und fesselnd: Würdiger Nachfolger von Anno 1701 – leider ohne Mehrspieleroption.

RHYTHM PARADISE

Diese Minispielsammlung hat den Beat!

TEXT Sandra Friedrichs
BILDER N-ZONE

In Nintendos *Rhythm Paradise* stellt ihr euer Rhythmusgefühl in 40 Minigames unter Beweis. Dabei haltet ihr euren DS senkrecht und steuert das Spiel mit dem Touchpen in vier Varianten: Tippen, Halten, Reiben, Schnippen. In einem Minigame haltet ihr zum Beispiel den Stylus auf den Touchscreen, wenn ein Roboter auf dem Laufband auf eurer Höhe ist, um ihn zu betanken. Die Schwierigkeit: Ihr müsst im Takt agieren. Das heißt, dass der Rhythmus der Musik den idealen Moment zum Tippen vorgibt. Aber seid beruhigt, jedes Minigame wird in einem lustigen Tutorial erklärt. Selbst wenn ihr an einer Aufgabe immer wieder scheitert, könnt ihr sie nach dem dritten Fehlversuch einfach überspringen. Der Schwierigkeitsgrad des Spiels ist überraschend hoch: Macht ihr nur wenige Fehler, bedeutet das schon die Niederlage. Wer gar eine Medaille haben möchte, braucht demzufolge eine perfekte Leistung ohne Patzer. Eure Belohnung hierfür sind Gitarrenstunden und weitere Minigames. Ein kleines Manko hat das Spiel dennoch: Es fehlt ein Multiplayer-Modus. Es wäre eine tolle Idee gewesen, das Spiel mit einem Freund zusammen zu spielen oder wenigstens eine Online-Rangliste einsehen zu können. Dennoch ist *Rhythm Paradise* unbedingt einen Blick wert!

DIE WERTUNG DS

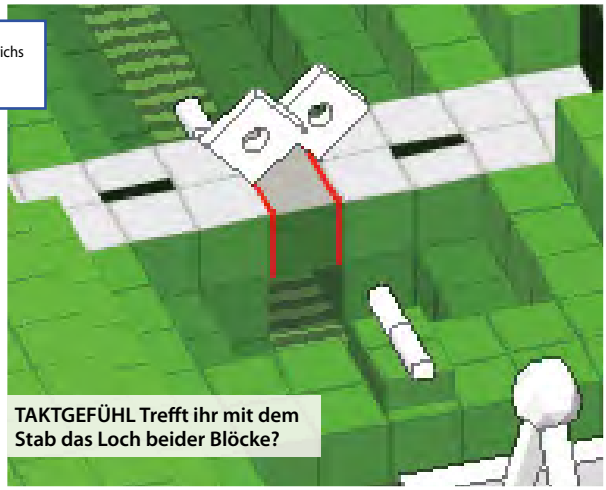
RHYTHM PARADISE

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Nintendo
ENTWICKLER	Tsunku
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 30 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

Steuerung: **85** Grafik: **68** Sound: **82**

MEHRSPIELER: –
EINZELSPIELER: **80**

FAZIT: Der fordernde Rhythmusspaß hat ein enormes Suchtpotenzial, ist aber auch ideal für eine schnelle Runde zwischendurch!



TAKTGEFÜHL Trefft ihr mit dem Stab das Loch beider Blöcke?

PINGPONG In Rhythm Paradise spielt ihr Tischtennis mal auf eine ganz andere Art und Weise.

CATAN

Der Großvater aller Aufbauspiele schlüpft aus dem Brettspielkarton in ein DS-Modul.

TEXT Sebastian Heise
BILDER N-ZONE

Es dürfte kaum jemanden geben, der nicht zahllose verregnete Sonntage vor einer Insel namens Catan gesessen und sich darüber geärgert hat, dass er seine Siedlungen unglücklich positioniert hat und nun unter chronischem Rohstoffmangel leidet. Mit *Catan* kommt das populäre Brettspiel nun auch für den DS. Jetzt dürft ihr auch unterwegs Städte bauen, Handelsstraßen anlegen und auf euer Würfelglück hoffen. Grafisch ist die auf dem unteren Screen sichtbare Insel eher als zweckmäßig zu bezeichnen, auch solltet ihr nicht mehr als die Standardregeln erwarten. Löblich ist dagegen, dass die Seefahrer-Erweiterung bereits im Spiel enthalten ist. Für Solisten gibt es eine in Standbildern erzählte Kampagne, in der ihr aber nicht viel mehr machen könnt, als im Basisspielmodus gegen den Computer anzutreten. Außerdem ist es einfach nicht dasselbe, mit der KI zu verhandeln, um an Rohstoffe zu kommen. Schade ist zudem, dass für ein Mehrspielermatch jeder sein eigenes Modul benötigt, zumal der Preis mit 40 Euro relativ hoch ist. Zu einem Spieleabend bringt ja auch nicht jeder sein eigenes Exemplar mit! Wer jedoch mal gern allein siedeln möchte, bekommt hier eine gute Möglichkeit dazu.

DIE WERTUNG DS

CATAN

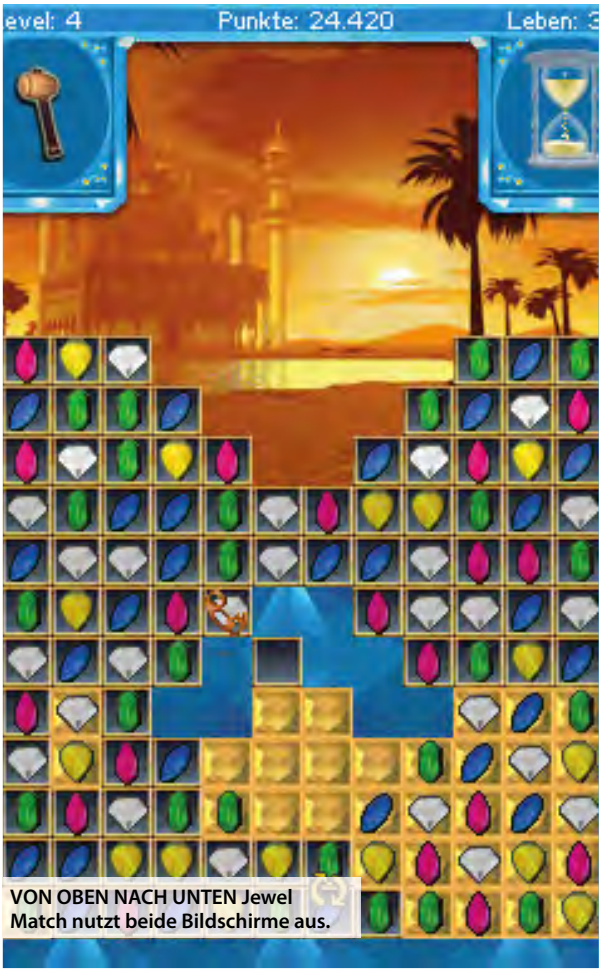
GENRE	Strategie
HERSTELLER	USM
ENTWICKLER	Cosmos
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-4

Steuerung: **70** Grafik: **65** Sound: **72**

MEHRSPIELER: **74**
EINZELSPIELER: **72**

FAZIT: Das Grundkonzept des Spiels ist gewohnt genial, sodass vor allem Brettspielmuffel und Solisten zur DS-Version greifen dürfen.

INFORMATIV Der obere Bildschirm zeigt euch jederzeit eure verfügbaren Rohstoffe und das Ergebnis des letzten Wurfes an.



VON OBEN NACH UNTEN Jewel Match nutzt beide Bildschirme aus.

JEWEL MATCH

TEXT Sebastian Heise
BILDER N-ZONE

Eine Spielidee, die so simpel wie zeitlos ist!

Jewel Match greift eines der beliebtesten und gleichzeitig fesselndsten Spielprinzipien der Videospielgeschichte auf: Vertauscht zwei Steine, die direkt nebeneinander liegen, um drei gleiche Symbole in eine Reihe zu bekommen und damit aufzulösen. Eure Aufgabe ist es, in jedem der 150 Levels auf diese Weise speziell markierte Felder verschwinden zu lassen. Dabei rutschen die Steine auch vom oberen Bildschirm auf den unteren. Besonders gelungen ist die Spielgeschwindigkeit, da das Spiel nicht pausiert, während Steine nachrutschen. So nimmt euer Spiel mit etwas Übung ordentlich Fahrt auf. Ein flinker Blick ist gefragt! Schade, dass die Symbole etwas klein sind und sich manchmal nicht richtig mit dem Stylus markieren lassen. Hat man sich aber eingespielt, fesselt *Jewel Match* mit Spezialgegenständen und immer neuen Ideen locker für Stunden und fordert mit seinen gut konstruierten Levels auch gestandene Steineschieber. Neben Bonussteinen, die ganze Reihen oder Farben verschwinden lassen, bekommt ihr auch Hämmer, mit denen ihr störrische Steine beseitigen könnt. So flott und abwechslungsreich hat sich der Puzzleklassiker noch nie gespielt.

DIE WERTUNG DS

JEWEL MATCH

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	S.A.D.
ENTWICKLER	Joindots
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 30 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-2

Steuerung: **61** Grafik: **62** Sound: **67**

MEHRSPIELER **72** EINZELSPIELER **74**

FAZIT: Süchtig machendes Puzzlespiel nach bewährtem Rezept: Langzeitbeschäftigung für etliche Stunden Bus- und Bahnfahrt.

JETZT ABER FLOTT! Manchmal müsst ihr eben das Heil in der Flucht suchen.

SPEERWURF Verteidigt euch gegen feindlich gesinnte Mit-Urzeitmenschen.

THE HUMANS

TEXT Florian Hamburger
BILDER N-ZONE

Wie macht sich der PC-Klassiker auf dem DS?

Anfang der 90er entwickelte GameTek *The Humans* für PC – nun bringen die Blue Monkey Studios den Klassiker auf den DS. Hier dreht sich alles um die Kontrolle über einen Stamm Höhlenmenschen, die ihr möglichst unbeschadet zum Ausgang der Levels bringen müsst. In den insgesamt 80 Stages (jeweils 10 Levels pro Welt) steht euch eine kleine Anzahl an Humans zur Verfügung, zwischen denen ihr via Knopfdruck hin- und herschaltet. Das heißt, ihr könnt immer nur einen Human auf einmal steuern. Auf dem unteren Schirm seht ihr das Geschehen aus der Nähe, während ihr den oberen als Übersichtskarte nutzt. Die Eigenheiten des DS werden zwar etwas ignoriert, bei diesem Spielprinzip liegt das aber in der Natur der Sache. Gegner und Fallen gilt es zu umgehen: Verteidigt euch mit einem Speer, befreit andere Humans mit einer Fackel, lasst Steine auf Dinosaurier plumpsen oder lasst ein Seil herab, damit andere Urzeitmenschen daran hochklettern können. Leider laufen die Levels immer nach einem ähnlichen Prinzip ab und das Spiel ist, bedingt durch seinen Puzzle-Charakter, eine recht zähe Angelegenheit. Trotzdem versprüht es einen gewissen Charme, zumal es technisch nicht viel daran auszusetzen gibt.

DIE WERTUNG DS

THE HUMANS

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Deep Silver
ENTWICKLER	Blue Monkey Studios
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 30 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

Steuerung: **80** Grafik: **75** Sound: **70**

MEHRSPIELER – EINZELSPIELER **75**

FAZIT: Ordentlich gemachtes Game, dem es an Abwechslung fehlt und das einen etwas trägen Spielfluss hat.

TESTEN UND FETT SPAREN!

Zum Kennenlernen: Holt euch jetzt 3 Ausgaben N-ZONE mit DVD plus das aktuelle N-ZONE-Sonderheft für nur € 10,50!

34% SPAREN + Sonderheft gratis

Holt euch das N-ZONE-Miniabo mit DVD für schlappe € 10,50.
Zusätzlich gibt es das aktuelle *Pokémon*-Sonderheft von N-ZONE gratis.

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Tel.: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

☒ JA, ich möchte das Miniabo der **N-ZONE mit DVD!** Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 10,50!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Gefällt mir N-ZONE mit DVD, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (€ 54,70/12 Ausg. (= € 4,56/Ausg.); Ausland € 66,70/12 Ausg.; Österreich € 62,20/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir N-ZONE mit DVD wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren. (ggf. streichen)

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

N-ZONE-Sonderheft 01/09 „Pokémon Platin"

(Prämien-Nr.: 130901)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. | | | | | | | | | |

BLZ | | | | | | | | |

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)

PN MI 15

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

BLICK NACH JAPAN

Sebastian Stange kommentiert.

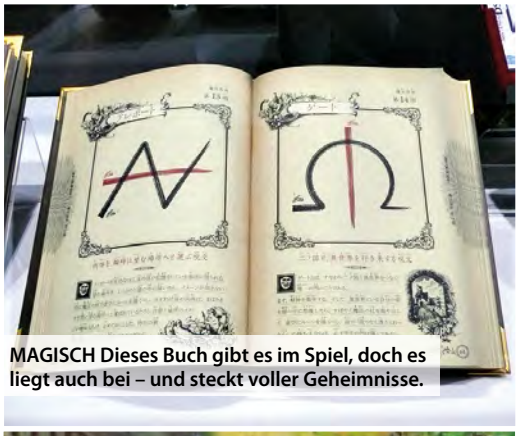
MONSTRÖSE FANBASIS

In der letzten Ausgabe habe ich die japanischen Zocker noch wegen ihres erfreulich breit gefächerten Geschmacks gelobt, doch diesmal wundere ich mich ein wenig über das eigenwillige Gamer-Völkchen. Der Grund dafür: der Hype um *Monster Hunter*. Die Spieleserie feierte ursprünglich auf Sonys PlayStation 2 Premiere und wurde nicht nur um einen Nachfolger, sondern auch diverse Neuauflagen erweitert und auf die PSP portiert. Eine MMORPG-Version für den PC sowie eine Manga-Serie runden das Angebot ab. Das Spielkonzept ist simpel: Zusammen mit drei Freunden streift ihr durch verschiedene Jagdgründe und versucht dort, riesige Drachen und sonstige Monster zu erlegen. Das sorgt für Geld und Rohstoffe, womit ihr bessere Ausrüstung erhaltet. Damit geht es dann auf die Suche nach dem nächstgrößeren Ungeheuer. Bei uns in der Redaktion kann sich dafür bislang nur RPG-Freak Christian begeistern. In Japan scheint jedoch die komplette Zocker-Gemeinde dem *Monster Hunter*-Fieber verfallen zu sein. Nur so kann ich mir erklären, dass *Monster Hunter G* für Wii einen solch reißenden Absatz findet. Das Spiel erschien bereits vor über vier Jahren für die PS2 und ist nichts weiter als eine dezent erweiterte Version des ersten Teils. Und den dürfte jeder richtige Fan der Serie längst gezockt haben. Warum also landet der Titel dennoch in den japanischen Top 5? Weil dem Spiel ein Classic Controller im Design der Spieleserie sowie eine Demo von *Monster Hunter 3* beiliegt. Sollten Demos nicht eigentlich gratis sein? Bei solch verbissenen Fans scheint das nicht nötig zu sein.

NEWS-TICKER

+++ APRILSCHERZ WIRD REAL Am 1. April dieses Jahres veräppelte SNK die Leser ihrer Webseite mit der Ankündigung des Shooters *Star Radish*. Ja, das bedeutet in etwa „Sternenrettich". Der Scherz wird jedoch zur Wirklichkeit. Denn das Spiel wird einen Auftritt in *Doki Doki Majo Shinpan Plus* für DS haben.

+++ Wii MACHT SATT Kürzlich startete in Japan der Catering Channel für die Wii. Dieser Kanal erlaubt den Usern, das Angebot verschiedener Lieferdienste, darunter auch KFC und Pizza Hut, zu durchstöbern und direkt nach Hause zu bestellen. Bequemer geht es kaum, gesünder aber sicher.



MAGISCH Dieses Buch gibt es im Spiel, doch es liegt auch bei – und steckt voller Geheimnisse.

HANDARBEIT Die Hintergründe im Spiel sind handgemalt und sehen klasse aus.

REDSELIG Ein Import dürfte dank des vielen Texts sinnlos sein. Kommt Ninokuni also bald zu uns?

NINOKUNI: THE ANOTHER WORLD

Level 5 und Studio Ghibli – eine Traumhochzeit für RPG-Fans!

Dass die RPG-Profis von Level 5 ein Händchen für tolle Charaktere und schöne Trickfilm-Sequenzen haben, bewies jüngst *Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf*. Doch für das neueste DS-Spiel kooperiert der Entwickler mit dem Zeichentrickstudio Studio Ghibli. Anime-Fans sollten bereits jetzt vor Vorfreude aufjauchzen, schließlich gehören die Ghibli-Filme zu den besten Zeichentrickfilmen aus dem Lande Japan. Wer noch keinen gesehen hat, sollte das dringend nachholen. Wir empfehlen *Prinzessin Monoke, Das wandelnde Schloss, Chihiros Reise ins Zauberland* und *Kikis kleiner Lieferservice*.

Das Ergebnis dieser einmaligen Kooperation von Film- und Spieleprofis nennt sich *Ninokuni: The Another World* und bringt einen gewaltigen Twist mit sich. In dem Rollenspiel schlüpft ihr in die Rolle eines dreizehnjährigen Jungen, dem von einer Fee ein Zauberbuch in die Hand gedrückt wird. Damit erlangt er Zutritt in die Parallelwelt Ninokuni, wo es dieselben Menschen und Lebewesen gibt, jedoch mit teils enormen Unterschieden. Beispielsweise ist seine Katze in dieser Welt der König. Der große Clou ist jedoch, dass das Zauberbuch dem Spiel auch in einer echten Version beiliegt. Darin schlagt ihr alle Zaubersprüche nach, die ihr per Stylus-Symbol entfesseln könnt. Außerdem verstecken sich auf manchen Seiten geheime Botschaften, die ihr mit einer Spezialbrille sehen könnt. Im Spiel kann es also sein, dass eurer Figur geraten wird, solche versteckten Nachrichten in dem Buch zu suchen. Das ist dann euer Stichwort, selbst nachzuschauen. Genial, oder? **(sst)**

JAPAN-CHARTS

Platz	Monat	Titel	Plattform
1	2	Pokémon M. Dungeon: E.o.t.S.	DS
2	NEU	Dragon Ball Kai: Saiyajin Raishuu	DS
3	4	Mario & Luigi 3	DS
4	NEU	Monster Hunter G	Wii
5	4	Wii Fit	Wii

DS | ROLLENSPIEL | Hersteller: Level 5 **Termin:** 2009 (Japan)

3 IN 1 VIRTUAL RETRO ADAPTER

Zockt eure VC-Games mit dem passenden Controller!

Wer seine Virtual-Console-Spiele wirklich authentisch zocken möchte, kann dies ab Juli tun. Dann erscheint – zumindest in den USA – der 3 in 1 Virtual Retro Adapter. Der wird an den GameCube-Port der Wii angeschlossen und verbindet allerlei Uralt-Controller mit Nintendos neuester Konsole. Dadurch könnt ihr eure alten NES-, SNES- oder N64-Pads weiter verwenden. Beim N64-Controller werden sogar die analogen Buttons sowie der Stick unterstützt. Retro-Fans zahlen den angepeilten Preis von 20 US-Dollar sicherlich gerne. Zu schade, dass das Zubehör noch nicht für den heimischen Markt angekündigt ist. Wir haben bereits beim Hersteller angefragt, wie die Chancen stehen. Sobald wir mehr wissen, erfahrt ihr es natürlich sofort. **(sst)**

ALLESKÖNNER Wer noch alte NES-, SNES- oder N64-Controller daheim hat, wird den Retro Adapter lieben.

WII | HARDWARE | Hersteller: Innex **Web:** http://www.innexinc.com **Termin:** Juni (USA)

G-FORCE

Sprechende Meerschweinchen retten die Welt!

Im Sommer bringt Disney den Film *G-Force* in die Kinos. Die Handlung ist hanebüchen: Superintelligente, genmanipulierte Meerschweinchen retten im Auftrag der CIA die Welt. Immerhin hat der turbulente Actionstreifen ein großes Plus: Er wurde speziell für 3D-Kinos gedreht, wo die vielen Effekte und wilden Kamerafahrten besonders eindrucksvoll wirken sollten. Natürlich wird es ein Spiel zum Film geben. Darin bewältigt ihr Hüpfpassagen und verteidigt euch gegen allerlei Widersacher. Euch stehen verschiedene Meerschweinchen und jede Menge Gadgets zur Verfügung. Das coolste Feature bleibt jedoch den PS3- und Xbox-360-Versionen vorenthalten: echte 3D-Grafik. Den Fassungen liegt eine spezielle Brille bei, mit der ihr bestimmte Levels wirklich dreidimensional sehen könnt. Wii-Besitzer müssen leider auf dieses geniale Feature verzichten. **(sst)**

SCHEMA F? Spielerisch scheint G-Force keine Experimente zu wagen. Es wird geballert und gehüpft.

SPIO-NAGER Die Story von G-Force ist reichlich deppert und spricht klar jüngere Zocker an.

WII | ACTION | Hersteller: Disney Interactive **Termin:** 21. Juli 2009 (USA)

AKTUELLES AUS DEN USA

Christoph Kraus berichtet.

WAS FÜR EIN DESASTER!
Bisweilen heißt es ja immer, dass wir Europäer benachteiligt seien, was den Release neuer Spiele betrifft. Aber ich sage euch: Es steht vielmehr unentschieden. *Disaster: Day of Crisis* erschien im Oktober letzten Jahres zwar bei uns, aber nicht bei unseren Freunden drüben im Westen. Ein Anlass, jetzt laut „Ätschi!" zu schreien, besteht aber nicht, also bitte lasst das mal schön bleiben!

Denn dafür sind uns die Amis mit *Excitebots: Trick Racing* voraus, für das es nach Aussage von Nintendo noch immer keinen Europatermin gibt. Das hat man uns exakt so erzählt. Ob der Wii-Renner also jemals hierzulande erscheint, ist mehr als fraglich, gerade vor dem Hintergrund der schlechten *Excite Truck*-Verkäufe. Ähnlicher Fall: Virtual Console. Zwar ist die Wii in den USA ein paar Tage früher als bei uns gestartet, aber dafür hatten sie bei *The Legend of Zelda: Majora's Mask* etliche Wochen das Nachsehen. Diese Katz-und-Maus-Spielchen wird es künftig immer häufiger geben. Für mich ist das ein Grund zum Jubeln, nicht zum Trübsal blasen. Denn erinnert sich noch jemand an die Nintendo-64-Ära, wo wir Europäer konsequent terminlich hintergangen wurden? Wo *Super Mario 64* fast überall auf der Welt schon im Herbst 1996 gezockt wurde – nur wir mussten warten, bis draußen wieder die Blumen sprießten? Ein Jammerzustand, der endlich der Vergangenheit angehört. Super, Nintendo! Und jetzt bitte zackig *Pikmin 3* herausbringen, danke!

NEWS-TICKER

+++ LAYTON 2 IN SICHT? Der US-Onlineshop Amazon.com listet seit Kurzem den zweiten Teil von *Professor Layton* für August 2009. Ist das ein Indiz für den US-Release des Puzzle-Adventures? Wir drücken die Daumen und hoffen auf mehr Infos von der Spielemesse E3! **+++ METROID HOCH 3** Die beiden GameCube-*Metroid*-Spiele erscheinen in Japan jeweils mit Wii-Steuerung neu. In den USA wird ein anderer Weg gegangen. In der *Metroid Prime Trilogy* stecken alle drei *Metroid*-Shooter, jeweils angepasst an die Wii. Kommt das Dreierpack auch zu uns? Es scheint momentan leider nicht so.

USA-CHARTS

Platz	Monat	Titel	Plattform
1	14	Wii Fit	Wii
2	2	Pokémon Platin	DS
3	11	Mario Kart Wii	Wii
4	13	Wii Play	Wii
5	WE	New Super Mario Bros.	DS

LOGIC 3 LIGHT SABRE

Ein weiterer Aufsatz für die Wii-FB, mit dem ihr euch noch mehr ins Spiel hineindenken könnt. Das will uns der Hersteller zumindest glauben machen. Dass es ohne Lichtschwert-Attrappe vielleicht sogar besser funktioniert, sei mal in den Raum gestellt. Technisch gibt's nicht viel zu bemängeln: Die Wii-Fernbedienung lässt sich gut einpassen, auf Knopfdruck leuchtet euer Schwert blau. Das Licht verblasst nach ein paar Sekunden und durch ein beherztes Schwingen bringt ihr die Farbe wieder zurück. Um diesen coolen Effekt zu erzeugen, benötigt das Zubehör zwei AAA-Batterien, die freundlicherweise mitgeliefert werden. Den passenden Lichtschwert-Sound müsst ihr allerdings selbst erzeugen. Obendrein solltet ihr wirklich ein Faible für leuchtende Controller-Aufsätze haben, schließlich bietet der Light Sabre keinen wirklichen Nutzwert.

DIE WERTUNG

TYP	Div. Zubehör
HERSTELLER	Logic 3
WEB	www.logic3.de
TERMIN	Erhältlich
PREIS	Ca. 15 Euro
PREIS/LEISTUNG	Ausreichend

- \+ Cooler Leuchteffekt
- \+ Pointer-Funktion bleibt erhalten
- − Für ein „Schwert" recht kurz
- − Wäre mit Sound noch cooler

WERTUNG ●●○○○

FAZIT: Das Teil ist gut verarbeitet, aber leider sinnlos wie ein drittes Nasenloch. Wer Wert auf Lightshows legt, wird vielleicht damit glücklich.

SNAKEBYTE TRAVEL PACK

Der Sommer steht vor der Tür. Endlich könnt ihr ins Auto steigen und in den Urlaub fahren. Doch jeder kennt das Problem: Nach langen Autofahrten seid nicht nur ihr müde und fertig, sondern auch der DS-Akku. Für diese Situation seid ihr mit dem Travel Pack optimal gerüstet. Ihr könnt mithilfe des Autoladeadapters ganz einfach euren DS-Akku aufladen und die ganze Fahrt lang zocken. Das entsprechende Kabel passt in den DSi wie auch in den DS lite. Auch Kopfhörer sind dem Set beigelegt, deren Sound ist jedoch unterirdisch mies. Wenn ihr keine Lust mehr aufs Zocken habt, verstaut ihr euren DS mit euren Spielen und den beiliegenden Stylus-Stiften in das große, schlichte Case. Extra-Schutz wird auch den Bildschirmen eures Handhelds geboten: Passende Schutzfolien zum Aufkleben liegen dem Set ebenfalls bei.

DIE WERTUNG

TYP	Zubehör-Set
HERSTELLER	Snakebyte
WEB	www.snakebyte-europe.com
TERMIN	Erhältlich
PREIS	Ca. 15 Euro
PREIS/LEISTUNG	Gut

- \+ Optimal für unterwegs
- \+ Kompatibel mit DS lite und DSi
- − Miese Kopfhörer
- − Schutzfolien schwer aufzukleben

WERTUNG ●●●●○

FAZIT: Ein gutes Set für unterwegs, das für DSi und DS lite geeignet ist. Leider verhindern die schrottigen Kopfhörer die Bestwertung.

BROOKLYN POWER SET

Der DSi ist hauptsächlich dafür gedacht, um unterwegs in Bahn und Bus nicht gelangweilt in die Luft starren zu müssen. Doch besonders bei längeren Fahrten glimmt viel zu früh die rote LED, die euch auf den fast leeren Akku hinweist. Brooklyn weiß um diesen Tatbestand und bietet mit dem Power Set nicht nur einen weiteren Energiespeicher, sondern auch gleichzeitig ein einfacheres System zum Akku-Tausch an. Denn ihr könnt die DSi-Abdeckung mit dem beigelegten Schraubenzieher entfernen und durch eine neue Abdeckung ersetzen. Die liegt in schwarzer und weißer Farbe vor und ermöglicht den Akku-Tausch mit einem einzigen Handgriff. Eine schöne Idee, die durchaus sinnvoll ist, schließlich besitzt ihr dank des Sets gleich zwei Akkus. Obendrein enthält das Power Set auch ein Ladekabel zum Anschluss an die Steckdose, den Zigarettenanzünder im Auto oder einen USB-Anschluss. Dadurch habt ihr immer gute Chancen, euer Handheld aufzuladen. Wer des Öfteren längere Fahrten antritt, wird mit dem vorliegenden Paket gut bedient.

DIE WERTUNG

TYP	Akku-Set
HERSTELLER	Brooklyn
WEB	www.brooklyn.de
TERMIN	Erhältlich
PREIS	Ca. 25 Euro
PREIS/LEISTUNG	Befriedigend

- \+ Leistungsfähiger Ersatz-Akku
- \+ Clevere Akkufach-Deckel
- \+ Ladekabel für Auto, PC und Steckdose
- − Leider etwas teuer

WERTUNG ●●●●○

FAZIT: Der zweite Akku kommt Vielspielern gelegen und die neuen Deckel sind höchst bequem. Leider ist das Set überteuert.

„Nintendo hat die Spielautomaten in der europäischen Version von Pokémon Platin ersatzlos entfernt.“

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schreibt uns! Wir freuen uns über alle Briefe und Mails, die uns erreichen, und bemühen uns, all eure Fragen zu beantworten! Schreibt an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

E-Mail: redaktion@n-zone.de

LESERZITATE

Meiner Meinung nach nehmen die Logos der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle viel zu viel Platz auf den Covern der Videospiele ein (wohlgemerkt gilt das Gleiche natürlich auch für die Logos der FSK auf Spielfilm-Covern). Es ist ja schön und gut, wenn Verkäufer anhand der USK sehen können, ob ein Videospiel von einer Person gekauft werden darf oder besorgte Eltern an einem weißen, gelben oder grünen Viereck auf der Verpackung mit Erleichterung erkennen, dass ihre Kinder „angemessene“ Spiele spielen, doch man muss deshalb doch nicht das ganze Cover verunstalten, oder?
Maximilian V.

Ich weiß nicht mehr weiter, da es bei dem Nintendoclub diese blöde Begrenzung gibt, dass man jedes System und Spiel nur einmal registrieren kann und es diese „Nach 2 Jahren nach Release verfällt der Code“-Regel gibt, habe ich ein Problem, auf 15.000 Punkte zu kommen, denn ich spare auf die *Zelda*-Statue.
Benedict T.

In der letzten Ausgabe hat mich besonders der Bericht über *Guitar Hero: Metallica* interessiert. Aber da hat sich der liebe Maik Koch einen kleinen Fehler erlaubt: Auf Seite 53 unter dem oberen, mittleren Bild wird James Hetfield als der Drummer von Metallica bezeichnet, dabei ist das doch Lars Ulrich! Mir ist das ja egal, ich mag Metallica nicht so sehr, aber einige Fans könnten sich ja gekränkt fühlen. Aber macht weiter so!
Max

ZENSUR IN POKÉMON PLATIN?

Guten Tag, liebe Redaktion,
mir ist ein kleines Problem im Spiel *Pokémon Platin* aufgefallen: Die Spielautomaten in der Spielhalle funktionieren nicht. Wisst ihr, was das zu bedeuten hat?
Vielen Dank schon mal für die Antwort.
Eric Große

Hi Eric, das riecht natürlich nach einer Zensur: Nintendo hat die Spielautomaten in der europäischen Version von Pokémon Platin ersatzlos entfernt. Anstatt selbst an einem Einarmigen Banditen zu spielen, kommt bei uns lediglich die Textbox: „20 Münzen gefunden. [Spielername] legt die Münzen in den Münzkorb. Das ist ein Spielapparat!“

GESTRICHEN In der deutschen Version könnt ihr nicht am Einarmigen Banditen zocken.

KRITIK, FRUST & FRAGEN

Liebe N-ZONE!
Vorab ein großes Kompliment für diese tolle Zeitschrift. Ich bin ein treuer Leser seit der ersten Stunde!!! Macht weiter so!!! Zu meinen Fragen: Warum kommen die Spieletests immer später in die Zeitschrift? Früher hatte ich das Gefühl, man wisse viel früher, ob das Game eine Gurke ist oder ein Toptitel. Wieso?

Hallo Michael, wir bemühen uns bei jedem Spiel, so aktuell wie möglich zu sein. Oft importieren wir sogar die US- oder Japanversionen wichtiger Titel, um die Tests so früh wie möglich ins Heft zu bekommen. Allerdings versuchen die Hersteller immer häufiger, ihre Produkte an der Presse vorbeizuschleusen. Das geschieht vor allem bei minderwertigen Spielen, Mini- oder Partygames. Die Letztgenannten zielen sowieso nicht auf die Käufer von Spielemagazinen ab. Aber: Wir nehmen uns deine Kritik zu Herzen und wollen unserem Anspruch, gute Games immer VOR dem Release zu testen, noch besser gerecht werden.

Kommt mal wieder ein Spiel wie *Beach Spikers* in den Handel? Beachvolleyball oder Volleyball wird total vergessen, dabei könnte man das doch super für die Wii entwickeln!

Das stimmt, ein Mario Beachvolleyball ist eigentlich keine schlechte Idee. Konkrete Infos zu solchen Spielen haben wir aber leider keine.

Zu der Wii sage ich nur, dass ich seit Monaten (!!!) KEIN Game mehr dazugekauft habe und das als einer der treusten Fans von Nintendo seit Jahren! Der Frust ist bei mir riesengroß, da Nintendo die Hardcore-Spieler TOTAL vergisst! Die aktuellen Verkaufszahlen der Wii geben da Aufschluss. Pfui, Herr Miyamoto!

Moment mal! Der liebe Miyamoto-San designt Spiele, führt aber nicht den Nintendo-Konzern. Wenn du dich also beschweren willst, wende dich an Satoru Iwata!

Erst kündigt man *Pikmin* und das Tennisspiel mit Mario für die Wii an, danach entlarvt man sie als alten Ramsch! Da kann man doch nur den Kopf schütteln! Kommen da mal wieder ein paar TOPTITEL wie *Zelda*, *Mario* und Co.? Der DS dagegen ist super!
Alles liebe, Michael Wirz aus Bern, Schweiz

Wir können deinen Frust verstehen, Michael. Aber warte mal die E3 ab. Wetten, dass da einige spannende Topgames angekündigt werden?

SUPER MARIO 4?

Hallo liebes N-ZONE-Team,
Ich bin echt begeistert von eurer Zeitschrift, durch euch bin ich immer über Nintendo informiert! Neulich schlendere ich über den Trödelmarkt und schaute mir die Videospiele eines Jungen an, und was finde ich? Ein gelbes Game-Boy-Spiel mit dem Aufdruck : *Super Mario 4*! Da ich neugierig war, habe ich es dem Jungen für 10 Euro abgekauft und es zu Hause sofort mal in meinen alten Game Boy Color gesteckt! Es machte auf den ersten Eindruck wirklich den Anschein, als sei dies ein echtes Nintendo-Spiel. Doch irgendwie glaube ich das nicht so richtig! Ist das nun irgendein Werk von Hobby-Programmierern oder ein Spiel, das nur in Japan erschienen ist? Die Sprache des Spiels ist nämlich japanisch. Ich hoffe, ihr könnt mir helfen!!
Mit freundlichen Grüßen
Fabian Teufel

Tja, Fabian. Mit „Hobby-Programmierer" bist du schon ganz nah dran. Genau genommen handelt es sich um eine asiatische Fälschung. Solche Games sind lieblos dahingeschluderte Spiele, die meist einen reißerischen Titel tragen. Wenn Du also wieder einmal über „Super Mario World 2" oder „Pokémon Ultraviolett" stolperst, lass die Finger davon!

ÜBERFÄLLIG Ein ausgewachsenes Beach-Volleyball-spiel fehlt noch auf der Wii!

„Neulich schlendere ich über den Trödelmarkt. Und was finde ich? Ein Game-Boy-Spiel mit dem Aufdruck: Super Mario 4!"

UNSCHARF Es ist nicht das beste Foto. Doch das passt zur Qualität dieser Raubkopie. Finger weg!

KREATIV-WETTBEWERB

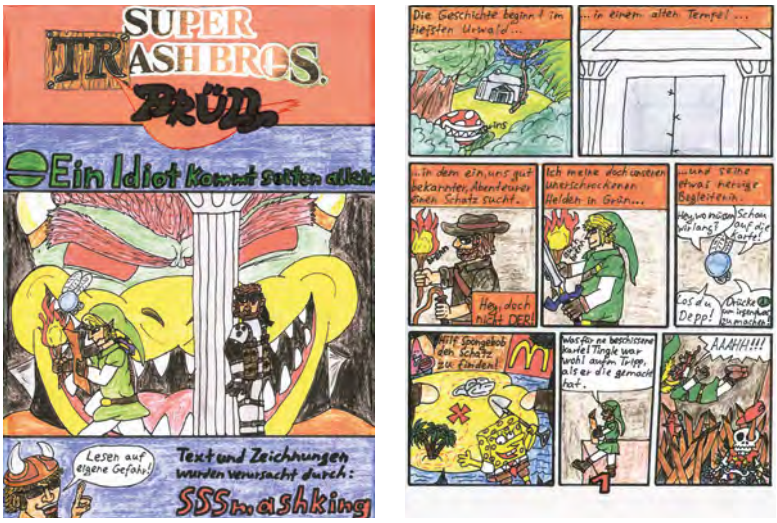
Super-Smash-Kreativ-Wettbewerb

In unserem neuen Wettbewerb müsst ihr kreativ werden und uns selbst gemachte Leserpost zum Thema *Smash Bros.* schicken. Ihr könntet etwa ein Bild oder einen Comic zeichnen. Oder ihr bastelt eine Collage. Oder ihr nehmt einen Song auf. Oder ihr backt einen *Smash-Bros.*-Kuchen. Oder ihr schreibt eine *Smash-Bros.*-Kurzgeschichte. Oder, oder, oder ... Uns ist alles recht, solange ihr eine pfiffige Idee habt. Wir sind extrem gespannt auf eure Einsendungen.

Der aktuelle Gewinner ist Steven Nöller aus Lennestadt, der uns einen 13-seitigen Comic mit den Titel „Super Trash Bros. Brüll" gebastelt hat. Sowohl Humor als auch die detailreichen Zeichnungen überzeugten uns. Herzlichen Glückwunsch!

EINSENDESCHLUSS:
22. Juni 2009
DAS GIBT ES DIESEN MONAT ZU GEWINNEN:
The Conduit (Wii)

Schickt uns eure Werke einfach per Post oder Mail an unsere Leserbrief-Adresse. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



BLÖDEL-COMIC In Stevens Comic wird Brawl gehörig auf die Schippe genommen.

DIE KOLUMNE

Christoph Kraus schreibt mit dem Herzen eines Fans.

ICH SPIELE BRETT!
Frage an mich selbst: Welches Brettspiel habe ich eigentlich zuletzt gespielt? Vermutlich war es irgendwas ganz Alltägliches – *Monopoly, Spiel des Lebens, Wer wird Millionär?* oder so. Ein einziges Mal habe ich *Big Brain Academy – Das Brettspiel* ausprobiert. Nur um dann meinen Gästen mitzuteilen, sie mögen doch bitte noch etwas Punsch nachschenken, weil der Grips-Marathon der Partystimmung nicht gerade gut getan hat. Aber unser Stammleser Stephan Gerner hat sich die Mühe gemacht, die bekanntesten Nintendo-Gesellschaftsspiele zusammenzufassen. Den ersten Teil lest ihr in dieser N-ZONE, der zweite folgt nächsten Monat. Und weil Stephan auch sonst ein ziemlich großer Nintendo-Fan ist, darf ich euch mit Vergnügen auf seine Website www.st-gerner.de hinweisen. Dort zeigt er zum Beispiel coole Bowser-Cosplayer oder geniale Mario-Karnevalszüge aus seiner Heimat. So sind wir Fans halt!

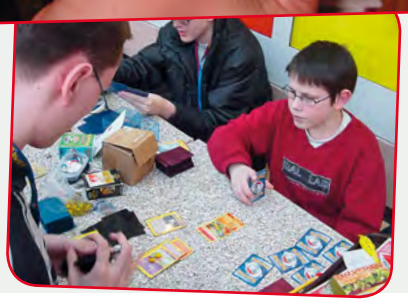
VOM VIDEOSPIEL AUFS SPIELBRETT TEIL 1

Unser Leser Stephan Gerner stellt die besten Nintendo-Brettspiele vor!

Nintendo-Spiele finden nicht nur am Bildschirm statt. Unser Leser Stephan Gerner warf einen Blick auf Brett- und Kartenspiele mit Nintendo-Thematik und präsentiert euch hier seine exklusive Leser-Reportage:

POKÉMON-SAMMELKARTENSPIEL

Sammelkartenspiele sind Kartenspiele, bei denen es mehrere hundert, oft sogar mehrere tausend verschiedene Karten gibt, die man sammeln muss, wobei einige Karten extrem selten und wertvoll sind. Aus seinen Karten versucht jeder Spieler, sich sein eigenes Deck zusammenzustellen, mit dem er auf Turnieren unschlagbar ist. Es gibt zu fast jeder halbwegs beliebten Serie ein Sammelkartenspiel, so auch zu *Pokémon* und das *Pokémon*-Sammelkartenspiel gehört sogar zusammen mit *Yu-Gi-Oh!* und *Magic* zu den drei erfolgreichsten Sammelkartenspielen aller Zeiten. Das Spiel erschien zum ersten Mal im Oktober 1996 in Japan, ab Dezember 1998 dann in den USA und Ende 1999 auch bei uns. Damals gab es noch überschaubare 102 Karten, heute sind es über 3.000. Um die deutsche Ausgabe kümmert sich damals wie heute Amigo-Spiele. Ein spielfertiges Starter-Set kostet ca. 15 Euro, Booster mit 9 zusätzlichen Karten gibt es für 5 Euro. Außerdem erschien im Dezember 2000 eine Umsetzung des Spiels für den Game Boy Color.



MARIO PARTY-E

Das Kartenspiel *Mario Party-e* ist indes nie in Europa erschienen. Grund: Für die Minispiele wird der eCard-Reader für den Game Boy Advance verwendet, der es ebenfalls nicht bis zu uns schaffte.

Es können zwei bis vier Spieler mitmachen. Ziel ist es, die dreiteilige Mario-Ausrüstung zu sammeln, die sich aus Schuhen, Dress und Kappe zusammensetzt. Danach muss man noch die Superstar-Karte ausspielen, um zu gewinnen. Um das Spiel ordentlich durcheinander zu bringen, gibt es Chaos-Karten, Duell-Karten und Tausch-Karten, aber bevor man die einsetzen kann, braucht man zuerst eine bestimmte Anzahl Münz-Karten.

MONOPOLY

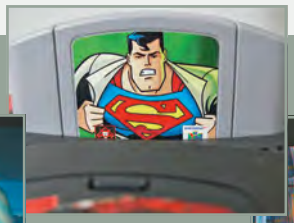
Monopoly gehört zu den bekanntesten abendfüllenden Gesellschaftsspielen. Es geht darum, über ein Spielfeld zu ziehen, dort die Straßen zu kaufen, Hotels darauf zu errichten und dann von den anderen Spielern kräftig Miete zu kassieren. Es gibt Sonder-Ausgaben von *Monopoly* zu allen möglichen Themen, auch zwei zu Nintendo: Eine reine Pokémon-Edition sowie eine Nintendo-Edition mit Mario, Zelda, Star Fox und Metroid. In der Pokémon-Edition wurden die acht Straßenzüge durch die acht Arenen aus der roten und blauen Edition ersetzt, die einzelnen Straßen sind die Pokémon des Arenaleiters. Hat man alle Pokémon einer Arena „gefangen", kann man dort Pokémon Center und Pokémon-Arenen bauen. Statt mit Mark oder Euro wird dabei natürlich mit PokéDollar bezahlt. Außerdem gibt es eine zusätzliche Regel: Bei einem Pasch setzt man seine Pokémon-Power ein und kann sich dann z. B. über das Spielfeld teleportieren.

DAS TOTAL VERRÜCKTE N-ZONE-EVENT! powered by SEGA

Diesmal: Sebastian Heise wettet, dass es keine drei Leser gibt, die folgende Aufgaben erfüllen:

1. Ihr haltet das gelbe Modul von Donkey Kong 64 in eurer Hand.
2. Im Hintergrund sieht man eine Wii, auf der noch eine alte Firmware (ohne Uhrzeit-Anzeige) läuft.
3. Auf dem Fernseher befindet sich keine Wii-Sensorleiste, sondern der Game Boy Printer.

Falls Sebastian nicht Recht hat und drei Leser die oben genannten Ziele dennoch schaffen, verpflichtet er sich, die Spaß-Niete *Superman 64* endlich durchzuspielen. Doof, dass er eigentlich gerade an die Wii-Sommer-Hits *The Conduit* und Punch-Out!! ran wollte ...



NUR EIN GEWINNER! Das ist ja ein Ding: Die Aufgabe im letzten Heft schaffte nur ein einziger Leser: Fabian Sitter aus Lauingen, und das trotz seines zarten Alters von 10 Jahren. Christoph hat also die Wette gewonnen – und muss seinem Kollegen Sebastian NICHT Superman 64 abkaufen. Gut so!

ZU GEWINNEN

Unter allen Lesern, die die Wette schaffen, verlosen wir drei Sega-Spiele. Zur Wahl stehen diese hier:

Schickt uns eure Beweisfotos in hoher Auflösung bis zum 18. Juni 2009 als Mail an spielerforum@n-zone.de!

nowdio DAS HÖREN WIR: DIE HITS DES MONATS

THOMAS EDER:
Prinz PI: Nerdhymne
DJ Koze: Don't Feed The Cat
Deftones: 7 Words

CHRISTOPH KRAUS:
Kelly Clarkson: Long Shot
Mando Diao: Blue Lining, White Trenchcoat
Papa Roach: Nights Of Love

SEBASTIAN STANGE:
The Fratellis – Chelsea Dagger
Cornershop – Brimful of Asha
The Polyphonic Spree – Soldier Girl

STEFANIE SCHETTER:
Sarah Bettens: Not an Addict
Tom Albrecht: Sing (Piano Version)
The Killers: Mister Brightside

DAS HÖRT DIE COMMUNITY:
Als „a-normal-disaster" macht Sandra Friedrichs www.n-zone.de unsicher und ist nun unsere neue Praktikantin in der Redaktion. Wenn sie mal keine Bilder oder Beiträge ins Forum postet, wird sie sich bestimmt an einer ihrer geliebten Konsolen aufhalten. Natürlich ist Nintendo dabei ihr absoluter Favorit. Damit sie aber keine eckigen Augen vom zu vielen Zocken bekommt, hört sie zur Entspannung Musik. Und welche das ist, erfahrt ihr hier:

The Ting Tings: Great DJ
Green Day: 21 Guns
P!nk: Bad Influence

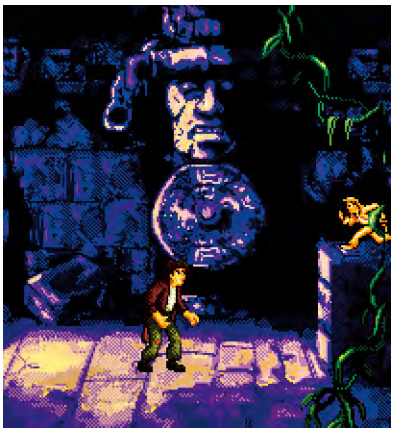
nowdio

Unser Partner Nowdio bietet DRM-freie MP3s zum Download und hat alle gängigen Musik-Labels unter Vertrag. In der N-ZONE verraten die Redakteure sowie die Community, welche Lieder sie bei www.nowdio.de empfehlen. Natürlich könnt ihr dort kostenlos in die verschiedenen Tracks reinhören!

INDIE, INDIE!
Als Retro-Fan muss man sich oft Dinge anhören wie „wieso spielst'n den alten Scheiß?". Versteht mich nicht falsch, ich spiele freilich auch fleißig auf Wii, PS3 und Xbox 360, ich bin voll und ganz auf der Höhe der Zeit. Aber irgendwie zieht mich der Pixel-Charme von anno dazumal immer wieder an. Besonders spannend finde ich aber die Kombination beider Welten. Die intelligentesten und innovativsten Spiele von heute berufen sich auf Pixel-Optik von gestern. Die Independent-Spieleszene hat viele tolle Sachen hervorgebracht, die gameplaytechnisch so manch aktuellen Blockbuster weit hinter sich lassen, sehen aber aus, als wären sie fürs SNES gemacht.
Wieso das so ist? Keine Ahnung. Vielleicht hat es etwas mit einem ästhetischen Verständnis zu tun, vielleicht ist es auch nur sehr viel einfacher zu pixeln als zu rendern. Fakt ist aber, dass ich in letzter Zeit sowohl neue als auch alte Konsolen immer öfter ausgeschaltet lasse, weil ich mal wieder an einem Browser-Game hängen geblieben bin. Der PC ist die Nummer-1-Plattform für Indie-Entwickler, denn hier ist es jedem möglich, zu programmieren. Und das Beste: Viele Indie-Entwickler wollen, dass ihre Spiele einfach nur gespielt werden – und stellen sie deswegen kostenlos im Internet zur Verfügung. Wenn ihr also mal wieder schwer am Überlegen seid, ob ihr euer Erspartes für Spiel X oder Y ausgeben wollt, setzt euch doch einfach mal an den PC und erweitert euren Spiele-Horizont auf Seiten wie www.tigsource.com oder dem Blog von www.indiegames.com, wo Tag für Tag gratis Innovationen angeboten werden.

PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE

Wer war noch mal Indy Jones?



Per Definition ist *Pitfall: The Mayan Adventures* kein Klassiker. Es hat nie die Popularität des Originals erreicht und war nie echte Konkurrenz für *Super Mario* & Co. Wir fragen uns: warum eigentlich? Das klassische 16-Bit-2D-Gehüpfe hat alles, was ein echter Klassiker braucht. Die elf Levels sind toll designt, die sechs unterschiedlichen Umgebungen, in denen diese angesiedelt sind, sind große Pixelkunst, die Animationen eine Augenweide, die Steuerung griffig und das Spiel selbst geizt nicht mit humorvollen Verweisen auf die *Indiana Jones*-Filme und das *Pitfall*-Original.

VIRTUAL CONSOLE

PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE

GENRE	Jump & Run
HERSTELLER	Activision
ERSCHIENEN FÜR	Mega Drive
JAHR	1994
SPIELER	1
PREIS	800 Nintendo-Punkte

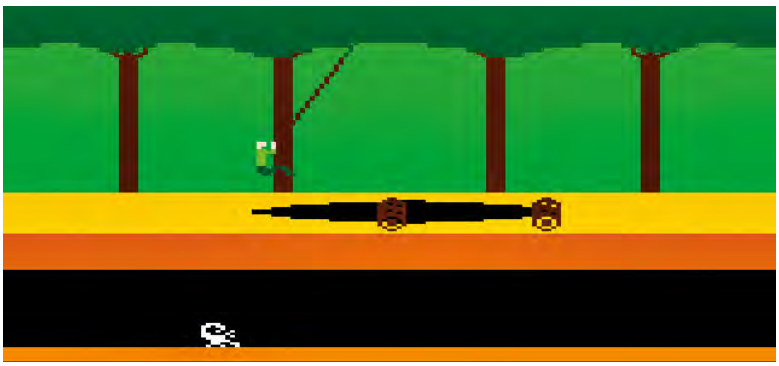
WERTUNG

FAZIT: Wunderschönes, klassisches 2D-Jump&Run. Enthält außerdem das Original-Spiel. Zwei VC-Spiele zum Preis von einem!

PITFALL-ORIGINAL

Apropos Original: Die Atari-2600-Originalversion von *Pitfall* aus dem Jahre 1982 ist in der Mega-Drive-Version versteckt. Um diesen Meilenstein der Videospielgeschichte zu zocken, drückt ihr im Hauptmenü einfach folgende Tastenkombination:

↓, 26 x A (also die Taste, die ihr als A des Mega Drive-Pads definiert habt), ↓.



FANTASY ZONE II: THE TEARS OF OPA OPA

Defender in knallbunt

Fantasy Zone II ist ein Sidescroller ohne automatisches Scrollen. Will heißen: ähnlich wie im Shooter-Klassiker *Defender* wandert der Hintergrund nicht automatisch von rechts nach links, sondern folgt den Bewegungen eures Raumschiffes. Die größeren Gegner hinterlassen dabei Geld, das ihr in Shops für Waffen-Upgrades verprasst. Das alles ist so knallbunt, dass man ein Faible für japanophile Optik haben sollte. Trifft das auf euch zu, bekommt ihr mit *Fantasy Zone II* ein kurzweiliges Ballerspielchen für zwischendurch. Einen Shooter der Oberklasse dürft ihr aber nicht erwarten.

VIRTUAL CONSOLE

FANTASY ZONE II: THE TEARS OF OPA OPA

GENRE	Action
HERSTELLER	Sega
ERSCHIENEN FÜR	Master System
JAHR	1988
SPIELER	1
PREIS	500 Nintendo-Punkte

WERTUNG

FAZIT: Knallbunte Bonbon-Ballerei für Zwischendurch. Kein Highlight, für Genre-Fans aber durchaus unterhaltsam.

GALAXY FORCE 2

3D und trotzdem keine Tiefe

Schon komisch, da gibt's jetzt auch Arcade-Spiele für die Virtual Console, Titel wie *Galaxy Force 2* werden trotzdem in der weitaus weniger guten Konsolen-Umsetzung in den Katalog aufgenommen. Wobei selbst die Automaten-Version nicht sonderlich gut war. Nur sahen hier die Pseudo-3D-Effekte besser aus. Mit einem Raumschiff fliegt ihr „in die Tiefe", ballert ankommende Gegner-Flotten ab und weicht Umgebungsobjekten aus. Das sieht in der Mega-Drive-Version nicht besonders hübsch aus und spielt sich ehrlich gesagt auch ziemlich langweilig. Shooter-Fans haben da weitaus bessere Alternativen.

VIRTUAL CONSOLE

GALAXY FORCE 2

GENRE	Action
HERSTELLER	Sega
ERSCHIENEN FÜR	Mega Drive
JAHR	1991
SPIELER	1
PREIS	800 Nintendo-Punkte

WERTUNG

FAZIT: Wenig umfangreich, langweilig und ziemlich hässlich. Da gibt's sehr viel bessere Shooter im VC-Katalog.

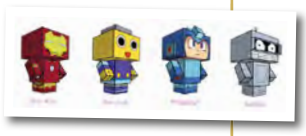
RETRO 2.0

Schon wieder keine Community? Doch, doch, aber diesmal etwas anders. Denn anstatt auf unsere Threads zu antworten, tobt ihr euch bei dem Wetter scheinbar lieber draußen rum. Das ist auch absolut okay, gibt es uns doch die Chance, die Retro-Community mal auf etwas andere Art zu betrachten. Die spielt nämlich überall im Netz. Und da stoßen wir Tag für Tag auf Kuriositäten, Wissenswertes oder einfach nur Unterhaltsames. Und wieso sollten wir euch unsere liebsten Fundstücke der letzten Wochen vorenthalten? Wenn euch das gefällt, dann könnten solche Empfehlungen öfter hier stehen. Oder doch lieber wieder Forengeflüster? Das wiederum müsst ihr uns dann noch sagen. Denn die Retro-Seiten sind von Nerds für Nerds. Also für euch! Und das meinen wir liebevoll, Leute! ;)

Famicase | http://famicase.com/chronicle/

Wer erinnert sich noch an die Zeit von Spielmodulen? Die hatten auf dem Plastik immer Aufkleber, die meist dem Cover des Spiels entsprachen. Über 200 solche Case-Designs gibt es beim Kunstprojekt Famicase zu bewundern – darunter sind einige Einträge, die wir sofort kaufen würden … wären sie doch nur echt und nicht einfach nur Kunstprojekte.

Papercraft | www.cubeecraft.com und www.marshallalexander.net

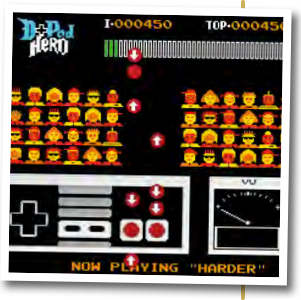


Papercraft nennt sich ein Hobby, bei dem man Papierbögen ausschneidet, faltet und so zusammenklebt, dass am Ende Modelle, etwa von Autos oder Schiffen, dabei herauskommen. Geübte Bastler entwerfen sogar richtig komplexe Modelle von Spielfiguren. Die erfordern allerdings viel Geschick. Neulingen empfehlen wir daher die hier genannten Seiten. Unter Cubeecraft gibt es einfache Würfelmodelle von allerlei bekannten Charakteren aus Film, Fernsehen und Videospielen, der Designer Marshall Alexander hingegen lässt euch Retro-Konsolen aus Papier falten. Einfach Vorlagen ausdrucken und losbasteln.

City Rain BS | www.cityrainbs.com

Tetris ist ein Klassiker, *Sim City* auch. Beide Spiele zu vereinen liegt deswegen zwar nicht gerade nahe, *City Rain BS* tut trotzdem genau das! Vom Himmel fallen Häuserblocks, Kraftwerke, Fabriken, Schulen, usw., die ihr zu einer funktionierenden Stadt anordnen müsst. Eine Gratisversion ist auf der Website spielbar.

D-Pad Hero | www.dpadhero.com



Musikspiele sind total in. Gerade mit den aktuellen Next-Gen-Konsolen drückt es den dicken Sound ordentlich aus den Boxen und man fühlt sich wie ein Rockstar. Aber muss es denn immer dicker Sound sein? Es gibt ja immerhin auch Musiker, die mit Game Boy & Co. 8-Bit-Musik programmieren. Genau diese beiden Konzepte haben Kent Hansen und Andreas Pedersen vereint und ein NES-Spiel entwickelt, bei dem ihr 8-Bit-Versionen bekannter Songs von Guns N'Roses, Michael Jackson, Daft Punk und A-Ha daddelt: Das Spiel ist allerdings kein „echtes" Modul, sondern eine sogenannte Rom, die die Entwickler kostenfrei auf ihrer Website anbieten. Zum Spielen benötigt ihr also einen NES-Emulator.

BETA

JÄGER UND SAMMLER

BANJO-TOOIE

Endlich ist es raus: Wir lüften das Geheimnis um die mysteriöse „Stop'n'Swop"-Funktion!

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE

Rote Federn, goldene Federn, Puzzleteile, Musiknoten, Jinjos, blablablubb: *Banjo-Kazooie* trieb den Item-Sammelwahnsinn im Sommer 1998 auf die Spitze – und *Banjo-Tooie* setzte im April 2001 sogar noch eins drauf. Als das riesige 3D-Jump&Run von Rare erschien, beschäftigte die Fans vor allem die Frage nach der Optik des Moduls. Denn im Vorfeld machten Gerüchte die Runde, wonach *Banjo-Tooie* keine herkömmliche N64-Cartridge sei, sondern zwei Steckplatinen aufweise: Dadurch hätten die Spieler beide *Banjo*-Teile miteinander verbinden können, um in *Banjo-Tooie* neue Welten zu entdecken. Erst mit dem Erscheinen der US-Version als herkömmliches Modul war klar: Aus den ehrgeizigen Plänen wurde nichts. Aber was wäre eigentlich gewesen, wenn alles geklappt hätte?

STOP'N'SWOP

Wir müssen dazu die sogenannte Stop'n'Swop-Funktion beleuchten: In *Banjo-Kazooie* gibt es ein in der Strandhöhle freischaltbares Menü, in dem sechs verschiedenfarbige Eier sowie ein Eisschlüssel abgebildet sind. Dieser Bildschirm erfüllt aber keinerlei Nutzen, denn sämtliche Items sind im Spiel zwar durch Codes zu finden, aber bringen so viel wie ein Wii-Wheel ohne Fernbedienung. Stattdessen sollte ein kreativer Hardware-Kniff in der Beta-Version das Bindeglied zwischen beiden Spielen sein: Indem man die *Kazooie*-Cartridge aus dem Nintendo 64 herauszog und dann innerhalb von weniger als 20 Sekunden das *Tooie*-Modul einsetzte, hätte ein Spielstands-Abgleich stattfinden sollen. Denn die N64-Hardware war tatsächlich in der Lage, geringe Datenmengen für kurze Zeit im Speicher zu behalten. Erst die zweite Baureihe der Konsole, die etwa

ALLES SO GROSS HIER

Immer wieder erkennt man als N-ZONE-Redakteur, wie man selbst alt geworden ist. Denn extra für diese „Jäger und Sammler Beta"-Ausgabe legten wir *Banjo-Tooie* wieder ins Laufwerk – erst als N64-Original, dann in der überarbeiteten Xbox-360-Version. Rasch stellten wir fest: In acht Jahren haben sich viele Gewohnheiten beim Zocken verändert. An die riesigen Areale und die gigantischen Laufwege in *Banjo-Tooie* sind wir heute gar nicht mehr gewöhnt. Vielmehr dominieren derzeit im Software-Markt streng lineare Spielchen, in denen man allenfalls für eine einzige Abzweigung von der Hauptroute abkommen darf. Damals war noch alles anders: Schon der erste Raum bietet mehr spielerische Freiheiten als alle im Mai erschienenen Wii-Spiele zusammen. Wir müssen uns entscheiden, ob wir ins Dorf laufen oder lieber in die entgegengesetzte Richtung, und dürfen selbst dann noch bestimmen, welches Haus wir als Erstes abklappern. Bitte mehr davon! Die Spielemacher sollen ruhig mehr Entscheidungen dem Spieler überlassen als stur sämtliche Ereignisse zu skripten. Und wenn ihr einen Monat Spielzeit opfern wollt, guckt euch ruhig nochmal *Banjo-Tooie* an – es lohnt sich!

AUSBRÜTEN, ABER PRONTO! Henne Helga macht sich hier gerade an einem Ei zu schaffen.

WUNSCHTRAUM So stellten wir uns seinerzeit die Tauschmöglichkeit vor.

ab 1999 hergestellt wurde, bot diese Funktion der kurzzeitigen Datensicherung nicht mehr – jetzt hätte man die Module binnen einer Sekunde austauschen müssen, was praktisch nicht möglich war. Weil Rare nicht selbst als Vertrieb fungierte, sondern lediglich als Auftragnehmer für Nintendo entwickelte, musste das Studio die „Stop'n'Swop"-Funktion in der fertigen Version entfernen. Nintendo hatte wohl Angst davor, dass einige Kunden ihre Konsole beim Versuch, die Module so rasch hintereinander zu wechseln, ruinieren. Das Geheimnis um die wahren freischaltbaren Gimmicks liefern heute ausgerechnet die Xbox-360-Remakes von *Banjo-Kazooie* und *Banjo-Tooie*: Findet man im ersten Teil alle Eier und den Eisschlüssel, braucht man in *Tooie* nur noch zur Henne Helga zu gehen, um dort die Prämien abzustauben. Für erfolgreiche Jäger und Sammler gibt es dann ein Xbox-360-Avatarbild, eine *Banjo*-Benutzeroberfläche, zielsuchende Eier als neues Item, einen neuen Move für Kazooie, Jinjos für den Multiplayer-Modus sowie – Überraschung! – die ab sofort anwählbare Funktion „Stop'n'Swop 2". Beim nächsten Rare-Spiel geht das ganze Kuddelmuddel also schon wieder von vorne los … Wir bezweifeln übrigens, dass die soeben genannten Eier-Prämien so auch in der N64-Version vorgesehen waren – oder seit wann unterstützt der Modulschlucker eigentlich Avatare? Wenigstens Drachen-Kazooie als Belohnung für den Eisschlüssel war überhaupt der Rede wert.

ES LEUCHTET BUNT! So weit waren wir schon im N64-Original. Allerdings fehlt der wirkliche Nutzen des Eiersammelns. Erst das Xbox-360-Banjo-Tooie schafft Klarheit: Hier bekommen wir für jedes Ei das passende Gimmick!

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Diese zehn Fakten dürft ihr euch UNTER KEINEN UMSTÄNDEN merken. Bringt nix!

1. Hält man beim Nintendo DSi die Minus-Taste beim Start gedrückt, fährt das Gerät lautlos hoch.
2. Nimmt man im DSi-Sound-Kanal einen Clip auf, markiert ihn und wartet eine Minute, hört man einen Remix, bestehend aus der *Super Mario Bros.*-Musik und eurer Aufnahme.
3. Dem N64-Adventure *Indiana Jones* merkt man seine deutschen Entwicklerwurzeln an: Das Passwort für den Audio-Showroom lautet MUCKE. Für die Credits muss man ABSPANN eingeben. Wohlgemerkt in der US-Version!
4. Auch in Mangas wird Nintendo gespielt: Light und Ryuk aus der Serie Death Note spielen gern mal zusammen *Mario Golf* auf dem Nintendo 64.
5. Im Manga *Pokémon Adventures* war Ashs erstes Pokémon nicht Pikachu, sondern Quaputzi.
6. Im Simpsons-Song „Deep Deep Trouble" (gesungen von Bart persönlich) wird Nintendo genannt. Die komplette Textzeile lautet: „A fist fight or two, and Nintendo for cash."
7. Am 24. August 2003 strahlte Super RTL vier Episoden der *Rayman*-Zeichentrickserie aus.
8. *Pokémon* lief ein einziges Mal in Deutschland in der Primetime: Am 3. Januar 2000 zeigte RTL II die 19. Episode „Tentacha und Tentoxa" um 21.35 Uhr.
9. Das Lied, das in der Mitte des Nintendo-Kinofilms „Joy Stick Heroes" zu hören ist, heißt „Send me an Angel" und stammt von der Gruppe Real Life.
10. *Mario Strikers Charged Football* erschien in Deutschland, bevor es in Japan herauskam.

DIE 10 SINNLOSESTEN ZUBEHÖRTEILE FÜR (S)NES, GAME BOY, N64 UND CUBE

So überflüssig wie Blinddarm und Weisheitszähne zusammen: Hier kommt die Top Ten des nutzfreien Plastikramsches!

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE

DAS TRANSFER PAK

10

Pokémon. Dieser Begriff müsste eigentlich reichen, um dieses sperrige N64-Controller-Aufsteckmodul mit Game-Boy-Schnittstelle zu beschreiben. Seine Funktion, die in der roten, blauen, gelben, goldenen, silbernen und kristallenen Edition gefangenen Pokémon auf den Fernseher zu übertragen, um dort 3D-Kämpfe gegen bis zu drei Kumpel zu bestreiten, mag zwar funktioniert haben – aber sonst? Na gut, bei *Mario Tennis* und *Mario Golf* konnte man zusätzliche Geheimnisse freischalten, wenn man sowohl die N64- als auch die Game-Boy-Version besaß. Deshalb gratulieren wir allen Lesern, die das wussten und genutzt haben – allen siebzehn! Der zehnte Rang in diesem Top-Ten-Special geht daher an das Transfer Pak. Die Idee dahinter war gut, aber der praktische Nutzen für Nicht-Pokémaniacs quasi gleich null. Übrigens: Beim N64-Shooter *Perfect Dark* war geplant, Menschen mit der Game Boy Camera zu fotografieren, um deren Gesichter anschließend via Transfer Pak ins Spiel einzubinden. Nach einem grauenvollen US-Amoklauf strich Nintendo diese Funktion allerdings restlos – eine nachvollziehbare Entscheidung, um nicht ins Kreuzfeuer der Medien und der Politik zu geraten.

DAS SUPER SCOPE

7

In einer Zeit, in der das ZDF sein Programm für „Öko-Tipps" unterbrach, der Umwelt-Boom seinen Zenit erreichte und die Menschen fleißig ihren Müll trennten, brachte Nintendo ein kabelloses Super-Nintendo-„Schießgewehr" heraus, das mit sechs AA-Batterien gefüttert werden wollte. Gut, dass Greenpeace das nicht mitbekommen hat! Das Super Scope ist funktionell betrachtet der heutigen Wii-Fernbedienung sehr ähnlich – nur dass die SNES-Knarre keine Schüttelsensoren besitzt. Das große Potenzial blieb aber ungenutzt. Bis auf das äußerst kurzweilige *Yoshi Safari* – ein Lightgun-Spiel ohne Ballereien, in dem es darauf ankommt, Gumbas und Koopas vom Bildschirm zu fegen – und *Super Scope 6* – eine Minispielsammlung, die der Scope-Verpackung gratis beilag – gab es kaum nennenswerte Gründe, sich den Super-Nintendo-Zapper zu holen.

DAS GBA-CONNECTIVITY-KABEL

9

Derselbe Käse wie beim Transfer Pak: Weil aber der GameCube-Controller im Gegensatz zum N64-Pad keine Erweiterungsmöglichkeit mehr besaß, musste ein Umweg her. Und der lautete: „Leute, kauft euch pro Mitspieler einen Game Boy Advance sowie ein Linkkabel. Dann lassen sich eure Pokémon in *Pokémon Colosseum* und *Pokémon XD: Der Dunkle Sturm* übertragen." – Fein, na gut. Bekloppter wurde es dann aber, als man sich *Pac-Man* (lag dem Rennspiel *R: Racing* bei und wurde von Shigeru Miyamoto mitkonzipiert) oder *Final Fantasy Crystal Chronicles* ins Haus holte. Um die Spiele im vollen Umfang zu genießen, brauchte man drei bzw. vier Kabel UND ebensoviele Game Boys. Pfff, ja klaaaar! Hat doch jeder daheim.

DER GAME BOY PRINTER

8

Bei der Recherche dieses Artikels haben wir unsere alten Game-Boy-Camera-Ausdrucke wieder hervorgekramt. Und was sahen wir? NICHTS! Die Bilder vom Campingausflug 1997 und dem Weihnachtsgans-Essen 1999 bei Oma und Opa sind vollkommen verbleicht. Auch der damals kreativ und mühevoll gestaltete Aufkleber „Dieser Game Boy gehört Christoph Kraus", unterlegt von einem grinsenden Donkey Kong, ist reif fürs Altpapier, da nichts mehr lesbar ist. Ebenso reif für die Mülltonne sind daher auch die drei separat erhältlichen Printer-Druckrollen, die für 20 Mark verkauft wurden. Schlechte Thermopapier-Qualität zum Wucherpreis – wenn das mal die Stiftung Warentest gesehen hätte …

DER NES-ZAPPER

6

Ebenso wie das Super Scope (und übrigens auch frühere Dreamcast-Lightguns) funktioniert auch der NES-Zapper nicht mehr mit heutigen Fernsehern. Ist das schlimm? Nö, eigentlich nicht. Zwar brachte Nintendo Mitte der Achtziger unterhaltsame Spielchen à la *Wild Gunman* oder *Duck Hunt* heraus, aber letztlich waren all diese Titel nichts mehr als simple Reaktionstests, die heute wie ein Minispiel aus *Wii Play* wirken. Im Gegensatz zum Super Scope hatte der NES-Zapper immerhin etwas Gutes: Der Batterieverbrauch lag bei null, denn das Teil war kabelgebunden.

DAS GAMECUBE-MIKROFON

5

In Anlehnung an Werner Schulze-Erdels Familien-Duell haben wir einhundert Leute befragt: „Nennen Sie uns eine Spielkonsole, an die man ein Mikrofon anschließen kann! PlayStation 2 ... sagten auch … 87. Immerhin. Und GameCube?" – Miep! Kaum jemand weiß, dass es für Nintendos Wunderwürfel überhaupt ein Mikrofon gibt, geschweige denn, dass sogar mal ein Konami-Karaoke-Spiel dafür veröffentlicht wurde, allerdings nur in den USA. Hierzulande waren *Mario Party 6* und *7* sowie *Yoot Saito's Odama* die einzigen mikrofonkompatiblen Spiele. Aber lohnte es sich, das graue Zubehör, das an den zweiten Memory-Card-Slot angeschlossen wurde, zu kaufen? Ganz klar nein! Nur um beim Flippern Sprechkommandos abzulassen und bei *Mario Party* die Namen von Fruchtsorten zu nennen oder an einem dümmlichen Zahlen-Quiz teilzunehmen, braucht man das Teil wirklich nicht. Dass viele von euch es trotzdem besitzen, erklärt sich wie folgt: Es lag *Mario Party 6* bei. Beim N64 gab es übrigens auch mal ein Mikrofon. Bitte eine Schweigeminute dafür einlegen!

R.O.B.

3

Was erwartet ihr von einem Roboter? Dass er den Müll rausbringt? Dass er die Mathe-Hausaufgaben macht? Dass er *Superman 64* durchspielt? So in etwa stellen wir uns eine Blechmaschine mit Denkmechanismus auch vor. R.O.B., der treuherzige Roboter vom Nintendo Entertainment System, erfüllte keinen dieser Wünsche. Stattdessen konnte man R.O.B. darauf ansetzen, Klötzchen zu stapeln oder sich in eine beliebige Richtung zu bewegen. Klingt nach den typischen Arbeitsanforderungen an N-ZONE-Praktikanten? Jepp, korrekt! Heute genießt R.O.B., was übrigens für „Robotic Operating Buddy" steht, aber trotzdem Kultstatus. Nicht aufgrund seiner ausgereiften Hardware, sondern weil das Plastikkerlchen extrem selten geworden ist. Aber für einen Roboter, der explizit für die Glasvitrine gemacht ist, muss man nun wirklich keine tausend Märker ausgeben.

DAS MIRACLE-KLAVIER

4

Ein Zubehör, das jungen NES-Fans das Klavierspielen beibringen sollte? Klingt langweilig – und das war es auch. Das Keyboard mit dem Nintendo-Qualitätssiegel bot leidlich unterhaltsame Minispiele, in denen man zum Beispiel die korrekte Taste im richtigen Augenblick drücken musste. Dann erklang aus den Lautsprechern eine Melodie – was'n Spaß! Im zweiten Minispiel spielte man Entenjagd, wobei die Tasten jeweils den Schuss auslösten. Der Redakteur dieser Zeilen hat nun keine Lust mehr, weitere Details zu diesem völlig überteuerten 500-Dollar-Zubehör zu schreiben, weil es schlichtweg nichts Interessantes zu erzählen gibt. Was? Ihr habt mit dem NES-Miracle Klavierspielen gelernt? Dann schreibt bitte eine Mail an redaktion@n-zone.de! Wir erwarten für die nächste Ausgabe exakt 0 Zuschriften.

DAS LASER SCOPE

2

Dass dieses Zubehör mies ist, zeigt schon allein das unten stehende Bild. Konamis Antwort auf den einträglichen NES-Hardware-Markt war dieser Plastikhelm mit eingebautem Kopfhörer plus Mikrofon, der aussieht wie die Geheimentwicklung von MacGyver höchstpersönlich. Das Zubehör übertrug eure gesprochenen Kommandos („Springen! Schießen! Links! Rechts!") ins Spiel und setzte sie mit dem entsprechenden Tastendruck gleich. Bei *Super Mario Bros.* zockte man früher beispielsweise mit A und B – mittels Laser Scope brauchte man nur die passenden Ansagen ins Mikro zu rufen. Kurios: Auf der Werbeanzeige wird hervorgehoben, dass man nun ungestört daddeln kann, ohne Mama und Papa auf die Nerven zu gehen. Ein suuuper Argument, wenn man „SCHIESS DOCH, DU DEPP!" ins Zimmer ruft, anstatt B zu drücken und die Lautstärke des Fernsehers hochzudrehen!

DER POWER GLOVE

1

Was haben wir gestaunt, als der Bösewicht im Kinderfilm *Joy Stick Heroes* seinen Pixel-Mario bewegte, indem er die Hand nach links und rechts neigte. Durch weitere Fingerverrenkungen des Milchbubis sprach Mario sogar oder warf Feuerbälle. Doof nur: Wer zu Hause versuchte, genau dies daheim nachzumachen, scheiterte gnadenlos. Der selbst ernannte Kraft-Handschuh hätte bessere Dienste als wärmendes Polyester-Winter-Accessoire verrichtet – aber damit NES zu spielen war nicht die Stärke des von Mattel vertriebenen Produkts. Letztlich sackten dessen Verkaufszahlen im selben Maße wieder ab wie Fans herumerzählten, dass das Ding nichts taugt. Zu Recht! Zocker brauchen eben Tasten und ein Digikreuz, keinen unnötigen Schnickschnack. Aber das war jetzt kein bösartiger Angriff auf die Wii ... Denn da funktioniert's ja. Meistens.

TEXT
Pascal Hartmann, Christoph Kraus
LAYOUT
David Mola
BILDER
Nintendo, N-ZONE

PIXEL-STARS HAUTNAH: SAMUS ARAN

Frauen können's besser: Hier gibt's alle Fakten zur Kult-Weltraum-Amazone Samus!

EINE HELDIN IST (FAST) ÜBERALL ZUHAUS

Frauen waren in vorangegangenen Spielen wie den Mario-Jump&Runs oder Zelda-Abenteuern nur zu einem gut: sich retten lassen. Mit *Metroid* änderte sich das schlagartig, denn plötzlich übernahm eine weibliche Heldin die Hauptrolle: Nachdem Weltraumpiraten ihr gesamtes Volk ausgelöscht haben, wurde Samus Aran von der außerirdischen Rasse der Chozo aufgenommen und verbrachte ihre Kindheit auf dem Planeten Zebes. Während ihrer Zeit in der neuen Heimat wurde ihr Chozo-Blut injiziert und sie bekam den legendären Power Suit von ihren Zieheltern geschenkt, mit dessen Hilfe sie sich als aufstrebende Kopfgeldjägerin schnell einen Namen machte. Besonders unter den Weltraumpiraten war Samus gefürchtet ... Die Dame im rot-orangefarbenen Anzug hatte auf jeder großen Nintendo-Plattform mindestens einen Auftritt – nur auf dem Nintendo 64 gibt es keine einzige *Metroid*-Episode. Die Spielebranche munkelte seinerzeit, dass Nintendo es nicht schaffte, das Spielgefühl der (S)NES-Teile adäquat auf den 64-Bitter zu übertragen. Selbst die ersten Spieleindrücke von *Metroid Prime* für den GameCube wiesen zwar auf einen guten Shooter hin, aber überragend wurde das Spiel erst, nachdem die Retro Studios mehr Zeit zur Verwirklichung ihres Projektes bekamen.

BILDGEWALTIGES HELFERLEIN

Die *Metroid*-Titel sind vor allem eines: riesig. Schon das erste Abenteuer auf dem NES war damals derart groß, dass viele Spieler ohne Lösungshilfe endlos viel Zeit damit verbrachten, den richtigen Weg zu suchen. Leider kamen die offiziellen Spieleberater erst in der Super-Nintendo-Zeit in Mode und Spieler aus Europa und den USA mussten sich ganz allein durch *Metroid* durchbeißen. Ganz anders in Japan: Der Hanpakku Comics Verlag brachte einen Helfer der besonderen Art auf den Markt. In Form eines Mangas konnten *Metroid*-Fans nun nicht nur nachschlagen, wo es als Nächstes hinging, sie konnten ihre eigenen Spielerlebnisse direkt nachlesen. Leider blieb die Mischung aus Manga und Spieleberater nur japanischen *Metroid*-Spielern vorenthalten. Lediglich über das Internet kommen Spieler aus dem Rest der Welt in den Genuss des bisher einmaligen Spieleberaters – Japanisch-Kenntnisse vorausgesetzt!

SAMUS VS. MASTERCHIEF

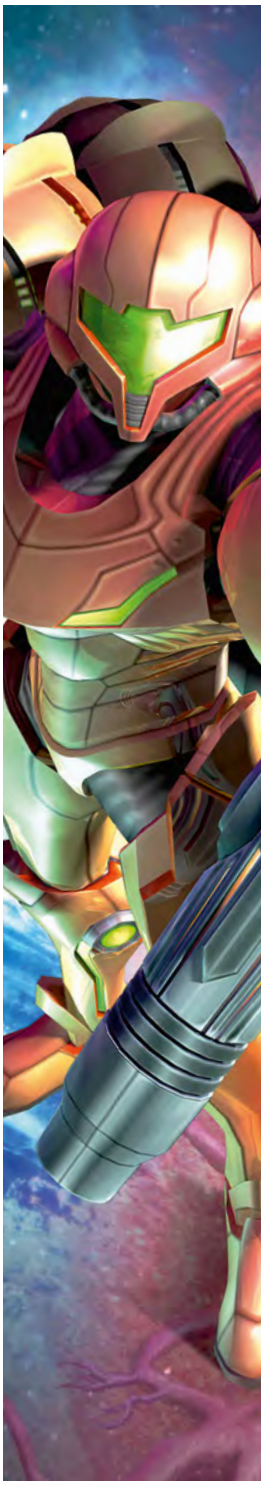
Dank der *Smash Bros.*-Spiele konnte Samus beweisen, dass sie auch gegen andere Helden eine mehr als gute Figur abgibt. Doch im Hintergrund tobt ein Kampf, der weit über die Konsolengrenze hinausgeht. Denn weltweit wird immer wieder die eine Frage gestellt: Samus oder Master Chief? Schon viele Fans haben sich darüber den Kopf zerbrochen, welcher der beiden Alien-Jäger in einem Zweikampf die Nase vorn hätte. Doch nur einer hat seine Vorstellungen eines Kampfes dieser Größenordnung realisiert. Unter dem Titel *Haloid* kursiert ein gerendertes Filmchen im Internet, in dem sich das Xbox-Maskottchen und Nintendos wehrhafte Heldin gegenseitig verhauen. Das Ganze ist außerordentlich spektakulär in Szene gesetzt. Im Laufe des Videos müssen die beiden zusammenarbeiten, um gegen eine feindliche Übermacht bestehen zu können. Der Zuschauer wird mit bombastisch inszenierten Angriffen und niemals für möglich gehaltener Teamarbeit bestens unterhalten. Reinschauen lohnt sich!

HÖR MAL, WER DA SPRICHT

Easthereggs sind in vielen Spielen das Salz in der Suppe. Meistens sind sie allerdings nicht so einfach zu finden und wenn man nicht durch Zufall auf sie stößt, wird man von ihrer Existenz nicht mal etwas ahnen. So auch in *Metroid Prime 3: Corruption*. Denn drückt man die Tasten des Radiotransmitters in Samus Arans Raumschiff in einer bestimmten Reihenfolge, ertönen die Stimmen Shigeru Miyamotos und Satoru Iwatas aus euren Fernsehlautsprechern. Der Inhalt der kurzen Mitteilungen ist aber lediglich unwichtiger Natur, ein witziger Einfall ist es aber allemal. Wir haben ein Japanisch-Wörterbuch hervorgekramt, unseren Kollegen und Japanologie-Studenten Florian Hamburger um Hilfe gebeten und Shigeru Miyamotos Nachricht für euch übersetzt: „Könnt ihr mich hören? Ich bin's, Miyamoto. Könnt ihr *Metroid*-Spieler mich hören? Es macht Spaß, stimmt's? Ich habe an vielen *Metroid*-Spielen mitgearbeitet, aber dieses hier ist das beste, findet ihr nicht auch? Spielt es auf jeden Fall durch. Wir hören uns!" Dass Nintendos Japan-Boss Satoru Iwata in derselben Passage von seinem Körpergewicht und der daraus ersichtlichen Arbeitsmotivation spricht, haben wir euch ja schon in der N-ZONE 05/09 verraten.

AUSZIEHEN! AUSZIEHEN!

Wer sich in den *Metroid*-Spielen besonders viel Mühe gibt, wird zum Schluss mit einigen schönen Bildern der jungen Frau belohnt. Je nachdem, wie viel Prozent des Spiels man gelöst bzw. gefunden hatte, desto weniger hatte Miss Aran im Schlussbild dann an. Dies war dann auch für Spieler des NES-Teils eine große Überraschung, da viele vorher gar nicht wussten, dass sie einen weiblichen Hauptcharakter spielten. Und für manch einen Spieler war's die erste Begegnung mit einem halbnackten Frauenkörper.

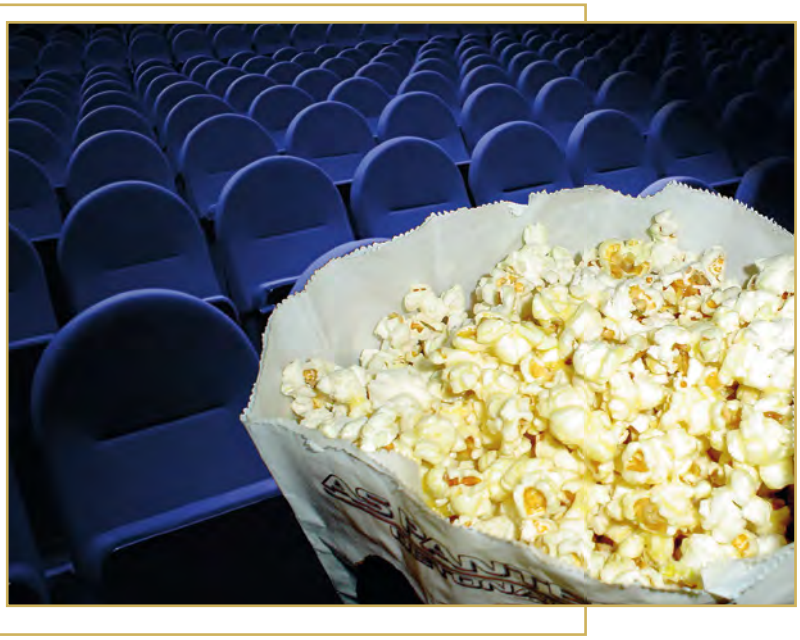


KID METROID?

Überraschung: *Kid Icarus* und *Metroid*, beide für das Nintendo Entertainment System, wurden Mitte der Achtziger parallel entwickelt und griffen auf dieselbe Engine zurück. Während *Kid Icarus* hinsichtlich der Verkaufszahlen allerdings weit unter den Erwartungen zurückblieb, wanderte *Metroid* oft genug über die Ladentheke, um weitere Nachfolger zu rechtfertigen. Die Welt ist manchmal eben ganz schön einfach zu erklären. Ihr wisst schon: Geld regiert ... *Kid Icarus II* für den Game Boy ist übrigens bis heute nicht in Japan erhältlich.

LEINWAND-SAMUS?

Je populärer eine Spieleserie wird, umso häufiger mehren sich die Gerüchte um einen entsprechenden Kinofilm. Im Falle von *Metroid* dauerte es nicht lange nach der Ankündigung von *Metroid Prime*, bis die Fans wilde Spekulationen in die Welt setzten. In den Internet-Foren dieser Welt war zu lesen, dass Star-Regisseur John Woo nicht nur Samus Aran auf die große Leinwand schicken möchte, sondern auch Verfilmungen von *Super Mario* und *The Legend of Zelda* plant. Was sich nach mehr als fünf Jahren Rätselratens mittlerweile von selbst geklärt haben dürfte … Also NEIN, vorerst wird es keine Filme mit den Nintendo-Stars geben! Und wenn sich daran irgendwann etwas ändern sollte, nehmt bitte keine echten Schauspieler. *Super Mario Bros.* liegt uns noch schwer im Magen.



GUITAR HERO: METALLICA

Wii Cheats und freischaltbare Extras

Die Cheats für den neuesten *Guitar Hero*-Teil gebt ihr wie gewohnt im Cheat-Menü ein. Mit den folgenden Tastenkombinationen könnt ihr die verschiedenen Cheats dann aktivieren.

Code	Wirkung
Gelb, Grün, Rot, Blau, Blau, Blau, Blau, Rot	Automatisches Basspedal freischalten
Rot, Rot, Gelb, Rot, Blau, Rot, Rot, Blau	Star Color freischalten
Gelb, Rot, Grün, Rot, Grün, Rot, Rot, Blau	Black Highway freischalten
Rot, Rot, Rot, Blau, Blau, Grün, Grün, Gelb	Immer Drum Fill freischalten
Grün, Grün, Rot, Rot, Gelb, Rot, Gelb, Blau	Immer Slide freischalten
Grün, Rot, Gelb, Blau, Rot, Gelb, Blau, Grün	Extra Line 6 Tones freischalten
Grün, Rot, Grün, Blau, Rot, Rot, Gelb, Blau	Flame Color freischalten
Grün, Blau, Rot, Gelb, Gelb, Rot, Grün, Grün	Hyperspeed-Modus freischalten
Rot, Rot, Blau, Gelb, Grün, Grün, Grün, Gelb	Luftinstrumente freischalten
Grün, Rot, Gelb, Blau, Blau, Gelb, Rot, Grün	Metallica-Kostüme freischalten
Blau, Rot, Rot, Grün, Rot, Grün, Rot, Gelb	Gem Color freischalten
Gelb, Gelb, Blau, Rot, Blau, Grün, Rot, Rot	Performance-Modus freischalten
Grün, Rot, Gelb, Gelb, Gelb, Blau, Blau, Grün	Unsichtbare Charaktere freischalten
Rot, Grün, Grün, Gelb, Blau, Grün, Gelb, Grün	Vocal Fireball freischalten

Extra	Anforderung
„Broken, Beat & Scarred“, „Cyanide“ und „My Apocalypse“ James Hetfield	“The Thing That Should Not Be” in der Karriere spielen
Klassischer James Hetfield	100 Sterne in der Karriere als Sänger erhalten
Zombie James Hetfield	150 Sterne in der Karriere als Sänger erhalten
King Diamond	200 Sterne in der Karriere als Sänger erhalten
Kirk Hammett	“Evil” in der Karriere spielen
Klassischer Kirk Hammett	100 Sterne in der Karriere als Gitarrist erhalten
Zombie Kirk Hammett	150 Sterne in der Karriere als Gitarrist erhalten
Klown Bass	200 Sterne in der Karriere als Gitarrist erhalten
Lars Ulrich	45 Sterne in der Karriere als Bassist erhalten
Klassischer Lars Ulrich	100 Sterne in der Karriere als Drummer erhalten
Zombie Lars Ulrich	150 Sterne in der Karriere als Drummer erhalten
Lemmy	200 Sterne in der Karriere als Drummer erhalten
Mean Green Bass	„Ace of Spades“ in der Karriere spielen
Robert Trujillo	25 Sterne in der Karriere als Bassist erhalten
Klassischer Rob Trujillo	150 Sterne in der Karriere als Bassist erhalten
Zombie Rob Trujillo	200 Sterne in der Karriere als Bassist erhalten
Shirley Crowley	100 Sterne in der Karriere als Bassist erhalten
Zach Harmon	55 Sterne in der Karriere als Bassist erhalten
Zach Harmon (Alternativ)	100 Sterne in der Karriere als Bassist erhalten

BLEACH: THE DARK SOULS

DS Cheats

Um euren Gegnern noch mächtigere Specials um die Ohren zu hauen, müsst ihr euch erst mal Geld verdienen, um euch Geisterkarten kaufen zu können. Eine kleine Finanzspritze erhaltet ihr durch den folgenden Trick: Geht in den Urahara-Shop, wechselt ins Passwort-Menü und gebt die folgenden Codes ein!

Code	Wirkung
Fünf große Kreise gegen den Uhrzeigersinn (Touchscreen)	100.000 Kan
Fünf große Kreise im Uhrzeigersinn (Touchscreen)	100.000 Kan

MARBLES! BALANCE CHALLENGE

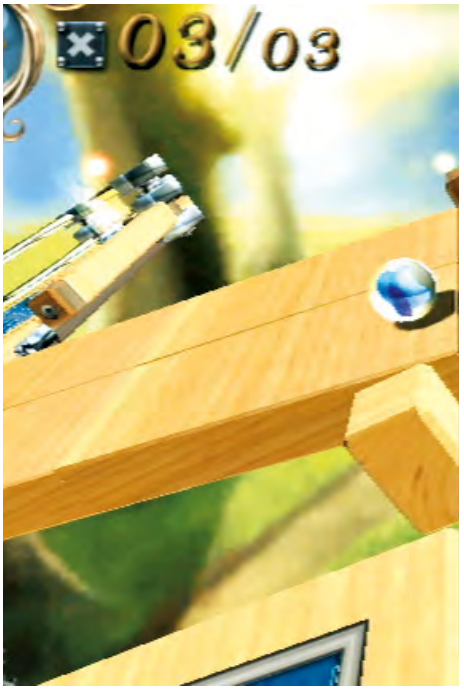
Wii Freischaltbare Extras

Die Cheats für Konamis coolen Kugelspaß gebt ihr im Optionsmenü unter „???“ ein. Hier klickt ihr einmal auf die rechte, zweimal auf die linke und dann wieder einmal auf die rechte Lampe. Nun müsst ihr noch folgende Symbole in die Cheat-Leiste eingeben:

Extras	Code
Master Higgins Ball	TV, Auto, Sonnenblume, Fahrrad, Hubschrauber, Erdbeere
Spiegelbahn	Käfer, Kleeblatt, Junge, Flugzeug, Auto, Fahrrad

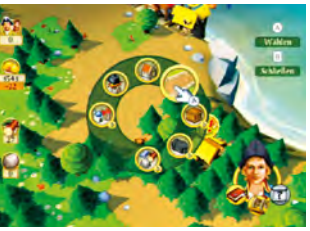
Um den härtesten Schwierigkeitsgrad freizuschalten, müsst ihr den normalen Modus des Spiels durchspielen. Außerdem haben wir noch einige Tipps für euch parat, wie ihr an die geheimen Kugeln kommt:

Kugel	Bedingung
Anglerfisch	Herausforderung 11 in den Sunken Depths auf Normal schaffen
Erde	Herausforderung 11 auf der Space Station auf Normal schaffen Schaffe
Figurenroller	Level 10 im Stump Temple auf Normal
Panda	Benötige mehr als drei Minuten, um Level 1-1 zu schaffen
Schwein	Erhalte drei Gold-Trophäen



DVD ABSPIELBAR AUF PS3, PS2, XBOX, XBOX 360, PCS MIT DVD-DRIVE, DVD-PLAYERN

ANNO: ERSCHAFFE EINE ...



EXCITEBOTS: TRICK RACING

GUITAR HERO: METALLICA

THEMA DES MONATS
The Conduit (Wii)
- Die Einzelspieler-Kampagne
- Das All Seeing Eye
- Das Urteil

VORSCHAU
MySims Racing (Wii)
Resident Evil:
- The Darkside Chronicles (Wii)

TEST
Anno – Erschaffe eine neue Welt (DS)
Anno – Erschaffe eine neue Welt (Wii)
Boom Blox Smash Party (Wii)
EA Grand Slam Tennis (Wii)
Excitebots: Trick Racing (Import) (Wii)
Guitar Hero: Metallica (Wii)
Marbles! Balance Challenge (Wii)
Pikmin 2 (Wii)
Punch-Out!! (Wii)
Rock Revolution (DS)
Sam & Max: Season One (Wii)
Tiger Woods PGA Tour 10 (Wii)

SPECIAL/MAGAZIN
5-Minuten-Test-Terrine
Leservideo:
- Die Gamesammlung von Master K

TRAILER
Let's Tap!
Need for Speed: Nitro
Overlord Dark Legend
Schauderhafte Geschichten
Scribblenauts
Silent Hill: Shattered Memories
Spyborgs
The Humans
Tony Hawk: RIDE

NICHT ZUM WEITERVERKAUF! NOT FOR RE-SALE!
Auf dieser DVD befinden sich redaktionelle Beiträge von N-ZONE.

www.n-zone.de
Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de

© 2009 COMPUTEC MEDIA
All rights reserved.
Alle genannten Warenzeichen und Marken gehören ihren jeweiligen Eigentümern.

Die Ausstattung und das Programm (Bild und Ton) auf diesem Datenträger sind urheberrechtlich geschützt.
Der Besitz des Datenträgers berechtigt ausschließlich zur Vorführung im privaten Bereich für nichtgewerbliche Zwecke.
Jede andere Benutzung, z. B. öffentliche Auf- oder Vorführung, Sendung und Vervielfältigung jeglicher Art, ist untersagt.

N-ZONE

AUSGABE 07/2009 THE CONDUIT | GUITAR HERO: METALLICA | ANNO: ERSCHAFFE EINE NEUE WELT

DVD

DAS UNABHÄNGIGE DVD-MAGAZIN FÜR NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

THE CONDUIT

Segas Science-Fiction-Shooter im Detailtest

Plus-Abonnenten finden hier das Cover unserer DVD zum Ausschneiden

DVD-COVER

Ihr bestimmt, wie das Magazin künftig aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen! Unter allen Einsendern werden fünf Nintendo-Wii-Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

1. Wie alt bist du? ____ Jahre

2. Welche Systemhardware besitzt du oder willst du kaufen?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
Microsoft Xbox	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360 Arcade	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360 Premium/Elite	❑	❑	❑
Sony PlayStation/PSone	❑	❑	❑
Sony PlayStation 2	❑	❑	❑
Sony PSP	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (40 GByte)	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (60 GByte)	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (80 GByte)	❑	❑	❑
Nintendo GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance (SP)	❑	❑	❑
Nintendo DS	❑	❑	❑
Nintendo DS Lite	❑	❑	❑
Nintendo DSi	❑	❑	❑
Nintendo Wii	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑

3. Welche Spiele und DVD-Filme gedenkst du in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele	System	DVD-Filme

4. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gern mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Vorschau: Silent Hill: Shattered Memories (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Need for Speed: Nitro (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Cursed Mountain (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Turtles (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Kirby Super Star Ultra (DS)	___	❑	❑	❑
Test: The Conduit (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Indiana Jones und der Stab der Könige (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Anno – Erschaffe eine neue Welt (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Punch-Out!! (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Pikmin 2 (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Pokémon Platin-Edition (dt.) (DS)	___	❑	❑	❑
Hardware	___	❑	❑	❑
Reportage: Virtual Console	___	❑	❑	❑

5. Wie nutzt du die N-ZONE-DVD?

❑ Kann sie leider nicht nutzen
❑ Verwende normalen DVD-Player
❑ Ich sehe sie mir bei Freunden an.
❑ Spiele sie auf einer Konsole ab
❑ Nutze PC mit DVD-Laufwerk

6. Welche Schulnote erhält die DVD?
Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Schulnote gesamt: _____ Thema des Monats: _____
Vorschau: _____ Test: _____
Bonus: _____ Spiel-Trailer: _____

7. Welche Schulnoten erhalten folgende DVD-Themen? Hättest du gern mehr, genauso viel oder weniger davon gesehen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Thema des Monats: The Conduit (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: MySims Racing (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Anno – Erschaffe eine neue Welt (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Punch-Out!! (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Pikmin 2 (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Virtua Tennis (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Sam & Max (Wii)	___	❑	❑	❑
Bonus: Leser-Spielezimmer	___	❑	❑	❑
Bonus: 5-Minuten-Test-Terrine	___	❑	❑	❑

8. Was wünschst du dir am meisten als Extra in der Premium-N-ZONE?

❑ Ganz klar Poster!
❑ Extrahefte zu bestimmten Themen sind mir am liebsten.
❑ Ich bevorzuge nützliche Gimmicks, zum Beispiel
_____

9. Wie gefällt dir das N-ZONE-Layout?

❑ Endlich wurde der Look modernisiert. Gefällt mir richtig gut!
❑ Ich bin weniger zufrieden, das Layout geht aber gerade so in Ordnung.
❑ Mir gefällt die neue Aufmachung überhaupt nicht.
Das wünsche ich mir: _____

10. Welche Eigenschaften treffen auf die N-ZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑

11. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text ____ Layout ____ Titelseite ____ Gesamtnote ____

12. Folgende Rubriken interessieren mich:

❑ News ❑ Reportagen ❑ Vorschauen ❑ Tests
❑ Tipps ❑ Hardware & Zubehör ❑ Retro

13. Kaufst du die nächste N-ZONE? ❑ Ja ❑ Nein ❑ Bin Abonnent

14. Ich kaufe die N-ZONE etwa _____ Mal pro Jahr.

15. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____

16. Was hat dir allgemein an der N-ZONE gefallen?

_____

17. Was hat dir an der N-ZONE weniger gefallen?

_____

18. Lesercharts: Welche drei Spiele für Wii und DS gefallen dir derzeit am besten? Du solltest sie bereits mehrmals gespielt haben!

	Spiel	System
1.		
2.		
3.		

19. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Spiele für Wii und DS wünschst du dir am meisten?

	Spiel	System
1.		
2.		
3.		

5 Nintendo-Wii-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern verlosen wir fünf Spiele für Nintendo Wii.

Der Rechtsweg ist natürlich wie immer ausgeschlossen.

Name, Vorname: _____
Straße: _____
Wohnort: _____
Telefonnummer: _____

Schicke die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
Computec Media AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: N-ZONE-Zeugnis 07, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

DIE HIGHLIGHTS BEI VIDEOGAMES ZONE.de

RETRO-SPECIAL: DIE BESTEN GAMECUBE-SPIELE ALLER ZEITEN!

In unserem großen Game-Cube-Spiele-Special auf www.n-zone.de verraten wir euch, welche Games, die auf dem Spielewürfel erschienen sind, ihr auch heute noch bedenkenlos in den Wii-Schacht schieben dürft. *Metroid Prime, Eternal Darkness* oder *Zelda: The Wind Waker* – wir präsentieren euch die Top-Hits für den GameCube!
Suchbegriff: Retro-Special GameCube

HAPPY BIRTHDAY, GAME BOY!
ZEHN UNVERGESSENE SPIELEPERLEN

21. April 1989: Der Game Boy beginnt seinen weltweiten Siegeszug. „Dot Matrix With Stereo Sound" – Viele von uns begannen ihre Game Boy-Karriere mit dem kleinen grauen Brotkasten. Grund genug, zum zwanzigsten Geburtstag unseres „Handheld der Herzen" zehn geniale Games einer Ära entsprechend auf www.n-zone.de zu würdigen.
Suchbegriff: Happy Birthday Game Boy

MP3 IN AAC WANDELN:
MUSIK AUF DEN DSI LADEN LEICHT GEMACHT

Dank eines Speicherkartenslots dürft ihr den neuen Nintendo DSi (Test) auch mit SD-Karten füttern und darauf gespeicherte Fotos und Musik auf dem Handheld wiedergeben. Wir erklären euch Schritt für Schritt, wie ihr eure MP3s in das für den DSi-konforme AAC-Format wandelt und die Dateien auf die Speicherkarte transferiert.
Suchbegriff: MP3 in AAC

MITMACHEN UND GEWINNEN!

CHARTS

Gewinnt drei Spiele nach Wahl:
Um an dieser Verlosung teilzunehmen, nennt uns einfach eure derzeitigen Lieblingsspiele oder euren am sehnsüchtigsten erwarteten Titel: Für die Most-Wanted-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „computec nzone Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „computec nzoneMW03" und wählt somit *Ghostbusters* zu eurem Most-Wanted-Titel Nr. 1). Für die Leser-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „computec nzone Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „computec nzoneLC11", wenn *Advance Wars: Dark Conflict* euer absoluter Lieblingstitel ist).

GEWINNSPIELE

Teilnahme per SMS:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine SMS mit folgendem Text an unten stehende Nummer: „chance nzone+Gewinnspielnummer, Lösung (sofern notwendig), eure Adresse". Beispielsweise „chance nzone42, Mainzelmännchen, Max Mustermann, Musterstraße 123, 98765 Musterstadt".

Teilnahme per Postkarte:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine Postkarte mit eurem Absender, der Gewinnspiel-Nummer und der Lösung (sofern gefordert) an:
N-ZONE, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth
Einsendeschluss: 8. Juli 2009

MOST WANTED

01. Another Code R	Wii
02. F1 2010	Wii
03. Ghostbusters	DS
04. Resident Evil: The Darkside C.	Wii
05. Silent Hill: Shattered Memories	Wii
06. Miami Crisis DS	DS
07. Tales of Symphonia	Wii
08. Pipe Mania	Wii
09. Need for Speed Nitro	Wii
10. Endless Ocean 2	Wii
11. No More Heroes 2	Wii
12. Spectrobes: Der Ursprung	Wii
13. Williams Pinball Classics	Wii
14. Guitar Hero O.T.: Modern Hits	DS
15. Kirby Super Star Ultra	DS
16. Mario & Luigi RPG 3	DS
17. Overlord Minions	DS
18. Overlord: Dark Legend	Wii
19. Jagged Alliance	DS
20. de Blob	DS
21. The Kore Gang	Wii
22. M&S Olympische Winterspiele	Wii
23. Cursed Mountain	Wii
24. Pikmin 3	Wii
25. Kingdom Hearts 358/2 Days	DS
26. Ghostbusters	Wii
27. Shaun White Snowboarding 2	Wii
28. Spyborgs	Wii
29. The Conduit	Wii
30. The Whispered World	DS
31. TMNT: Smah-Up	Wii
32. Let's Tap	Wii
33. Wii Sports Resort	Wii
34. Red Steel 2	Wii
35. Dance Dance Revolution 2	Wii
36. One Piece	Wii
37. EA Sports Gran Slam Tennis	Wii
38. Pokémon Gold/Silber	DS
39. Mario Super Sluggers	Wii
40. Tony Hawk: Ride	Wii

LESERCHARTS

01. Super Mario Galaxy	Wii
02. Punch-Out!!	Wii
03. Mario Kart Wii	Wii
04. Wii Sports	Wii
05. Wii Play	Wii
06. Zelda: Twilight Princess	Wii
07. Super Smash Bros. Brawl	Wii
08. Mario Strikers Charged	Wii
09. Anno - Erschaffe eine neue Welt	Wii
10. Sonic Chronicles	DS
11. Advance Wars: Dark Conflict	DS
12. Rayman Raving Rabbids TV …	Wii
13. Mario & Sonic bei den Olymp. …	Wii
14. Pokémon Battle Revolution	Wii
15. Fire Emblem: Goddess of D.	Wii
16. Spectrobes 2	DS
17. Mario Kart DS	DS
18. Need for Speed Undercover	Wii
19. Wii Fit	Wii
20. Guitar Hero Metallica	Wii
21. The Conduit	Wii
22. Metroid Prime 3	Wii
23. Metroid Prime Hunters	DS
24. Animal Crossing: Let's Go …	Wii
25. New Super Mario Bros.	DS
26. Indiana Jones und der …	Wii
27. Guitar Hero World Tour	Wii
28. Lock's Quest	DS
29. Nintendogs	DS
30. The World Ends With You	DS
31. Smackdown! vs. RAW 2009	Wii
32. Wario Land: The Shake Dim.	Wii
33. Super Mario 64 DS	DS
34. Assassin's Creed	DS
35. FIFA 09	Wii
36. New Int. Track & Field	DS
37. Okami	Wii
38. Lego Indiana Jones	Wii
39. Dragon Quest Monsters: J.	DS
40. Harvest Moon: Magical M.	Wii

D: 33 339; € 0,50/SMS alle Netze (inkl. VF-D2-Anteil € 0,12/SMS) ; Teilnahme nur aus Deutschland möglich

N-ZONE

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Objektleitung Games Group Petra Fröhlich, Florian Brich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) Thomas Eder, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Christoph Kraus, Stefanie Schetter (Ltg. DVD), Sebastian Stange, Sebastian Heise
Mitarbeiter dieser Ausgabe Maik Koch, David Martin, Christian Schönlein, Sebastian Billmeier, Timo Klein, Florian Hamburger, Tobias Kujawa, Sandra Friedrichs, Jan Königsfeld
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Heidi Schmidt, Claudia Brose
Community Manager Marc Brehme, Andreas Bertits
Layout David Mola (Ltg.), Arne Söntgerath
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung David Mola
CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Armando Murolo, Daniel Kunoth, Irina Hutzler, Michael Neubig, Jasmin Sen, Michael Schraut, Christine Alt
Verlagsleiter Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag, Christina Seiffert, Basak Uyan
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.n-zone.de
Leiter Neue Medien Justin Stolzenberg
Projektleitung & Konzeption Florian Stangl, Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Rene Giering, Aykut Arik, Alex Holtmann, Tobias Hartlehnert, Barbara Heller
Webdesign Tony von Biedenfeld, Emanuel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift.

Anzeigenberatung Print:
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Brigitta Asmus: Tel.: +49 911 2872-253; brigitta.asmus@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Gregor Hansen: Tel: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigenberatung Online:
InteractiveMedia CCSP GmbH
T-Online-Allee 1
64295 Darmstadt
Telefon: +49 (6151) / 5002-100
Fax: +49 (6151) / 5002-101
Mail: info@interactivemedia.net

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 22 vom 01.01.2009

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.n-zone.de
Postadresse:
COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: Normal-Abonnement € 39,50 / Plus-Abonnement € 54,70
Österreich: Normal-Abonnement € 47,- / Plus-Abonnement € 62,20
Ausland: Normal-Abonnement € 51,50 / Plus-Abonnement € 66,70

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS MEDIA SERVICES, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

Einsendungen Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN-VISION, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, Wii PLAYER, X3, KIDS ZONE, BUFFED, KIDS GAMER, GAMES AKTUELL, GAMES AND MORE, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, MAXIM FASHION, CELEBRITY STYLE, MAXIM
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY, OLIVIA, PANI DOMU EKSTRA, PANI DOMU POLECA, SEKRETY SERCA, CIENIE BLASKI
Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, ÉVA, DESIGN ROOM, PLAYBOY EXCLUSIVE, IN STYLE.

DIE KOLUMNE

Wo steht Wii MotionPlus in zwei Jahren?

Bitte mal aufstehen, wer kein N64-Rumble-Pak besitzt! […] Gut, jetzt könnt ihr euch wieder setzen – alle beide. Und wer von euch hat kein Transfer Pak? Okay, bitte auch wieder Platz nehmen. Die Welle an Controller-Zubehör erreichte zur 64-Bit-Ära ihren Höhepunkt, denn zum Speichern, Rütteln und zur Pokémon-Übertragung gab es schlichtweg keine Alternative, als sich graue Plastikteile ins Gamepad zu stecken. Aber wie wird das bei Wii MotionPlus ablaufen? Setzt sich das Ding genauso durch wie seinerzeit das Rumble-, Expansion-, Transfer- und Controller-Pak? Ich bin überzeugt: Ja. Die Gelegenheitsspieler werden sich sowieso irgendwann *Wii Sports Resort* kaufen – und da liegt das „FuchtelPlus-OhneLeerzeichen" bekanntlich schon bei. Und wenn wir Gamer merken, dass *Red Steel 2* im N-ZONE-Test grandiose 95% abräumt, holen wir uns die verbesserte Bewegungssteuerung ebenfalls ins Haus. Ich vertrete sowieso die These, dass Nintendo die MotionPlus-Sensoren ab Herbst automatisch in ALLE verkauften Wii-Fernbedienungen integriert, also nicht mehr separat anbietet. Dann bräuchte der *Wii Play*-Konzern den Leuten auch nicht mehr umständlich zu erklären, warum man zusätzlich zur regulären Wii-FB noch zwei (!) Zusatz-Adapter benötigt, um den vollen Spielspaß zu genießen. Und mal ehrlich: 40 Euro + 20 Euro + 20 Euro = 80 Euro für eine vollwertig ausgestattete Fernbedienung mit Nunchuk und MotionPlus, muss das wirklich sein? Bitte mal alle erheben, wenn ihr genauso denkt! Seid ihr wirklich aufgestanden? Mensch, seid ihr doof.

KURIOSES AUS DER VIDEOSPIELBRANCHE

Hier kommt der Wii-Rasenmähermann!

Nintendo-Wii-Fernbedienung mal anders: Ein findiger Tüftler aus den USA hat einen Rasenmäher namens „Casmobot" zusammengeschraubt, der sich mit der Wii-Fernbedienung steuern lässt. Das Gadget verfügt sogar über die Zusatzfunktion, den Rasen automatisch zu mähen. Man kann den „Rasenkiller" sogar vom Fenster aus bedienen – die Wii-FB macht's möglich! Wir fragen uns: Ob das Ding mit Wii MotionPlus die Grashalme noch präziser trimmt?

DAMALS

Der Zoom des Monats: Das stand vor fünf Jahren in der N-ZONE.

Diesmal greifen wir uns keinen Ausschnitt aus dem Heftinhalt heraus, sondern wir zeigen euch das Cover der N-ZONE 08/04. Denn da ist der Prototyp des Nintendo DS abgebildet, wie er auf der E3 vor fünf Jahren gezeigt wurde. Interessant ist hierbei, dass die vorgeführte Tech-Demo „Balloon Trip" später als Vollpreis-Titel *Yoshi: Touch & Go* in den Handel kam. Spannend ist auch Miyamotos N-ZONE-exklusives Interview-Zitat: „Der DS ist keine Erweiterung zum Game Boy, sondern ein komplett eigenständiges System mit komplett neuen Fähigkeiten." – Ob wir jemals wieder auf einem Game Boy zocken werden oder ob Nintendo die Marke sterben lässt?

WAS WIRD GESPIELT BEI …

JALIL ABDALLAOUI

Jalil Abdallaoui ist Assistant Manager Marketing bei RTL Games und betreut derzeit unter anderem die sommerliche Wii-Minispielsammlung *Beach Fun – Summer Challenge*.

Was spielst du im Augenblick?
Beach Fun – Summer Challenge für Wii, *FIFA 09* auf der PlayStation 3 und *Bejeweled Blitz* auf Facebook.

Was gefällt dir an diesen Spielen?
Beach Fun holt mir derzeit auch bei Regen den Sommer ins Haus! *FIFA 09* hat *Pro Evolution Soccer 09* dieses Jahr einfach mal hinter sich gelassen. *Bejeweled Blitz* wegen des Spaß- und Suchtfaktors, außerdem ist es leicht zu lernen, schwer zu ... ihr wisst schon. Das perfekte Game für die Mittagspause!

Welche drei Nintendo-Spiele sind deine All-Time-Favourites und warum?
[Ein indiziertes N64-Spiel, das die N-ZONE-Redaktion an dieser Stelle leider unkenntlich machen musste – Sorry, Jalil!] Außerdem *International Superstar Soccer Deluxe* (SNES) – allein wegen des Kommentators leg' ich es immer wieder gerne ein. *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (N64) – die Musik ist legendary!

Welche Wii- oder DS-Neuauflage wünschst du dir?
Secret of Evermore!! *Chrono Trigger* hat ja vorgemacht, wie das funktionieren kann.

Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann deine Leidenschaft für Videospiele?
Dig Dug auf dem Atari 2600! Ein unglaubliches Spiel – und so lange her, dass ich beim Namen spicken musste. ;-)

Welches Multiplayer-Game spielst du am liebsten?
FIFA 09 – Das beherrsche ich im Gegensatz zu *PES09* besser als mein bester Freund. Rache ist süß!

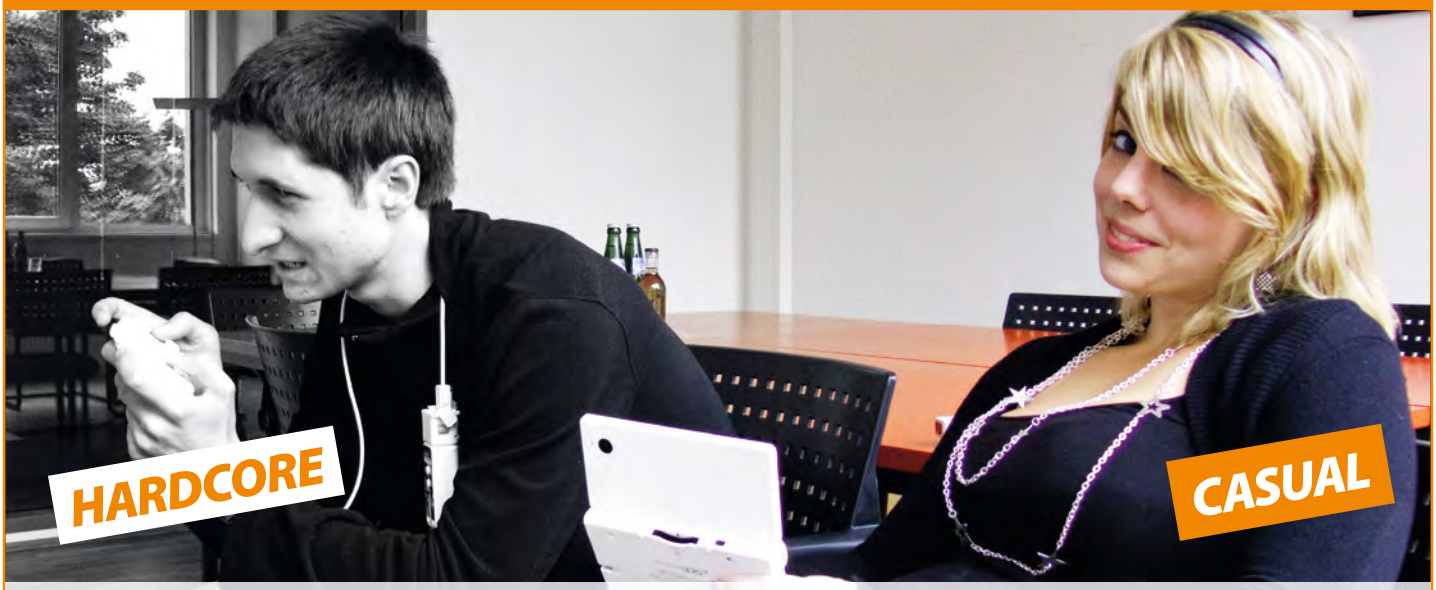
Was möchtest du unseren Lesern mitteilen?
Mächtiger Badaboom!

NOCH EIN FAN! Die Spielebranche liebt Chrono Trigger – auch Jalil macht da keine Ausnahme.

AUSGABE 08/09 AB 08.07.2009 AM KIOSK

Abonnenten erhalten das Heft üblicherweise 1 bis 2 Tage früher.

REPORTAGE



GAMER-REPORT 2009

Auf der diesjährigen E3 haben die Hersteller ihre Sahnehäubchen-Spiele ausgepackt. Jetzt ist es Zeit für ein Resümee: Was bringt das restliche Gamer-Jahr 2009? Geht der Casual-Boom zurück? Und wie ist der Markt derzeit aufgeteilt? Unser Gamer-Report bringt es auf den Punkt.

VORSCHAU Wii

DANGER HIGH VOLTAGE SOFTWARE

THE GRINDER & GLADIATOR AD

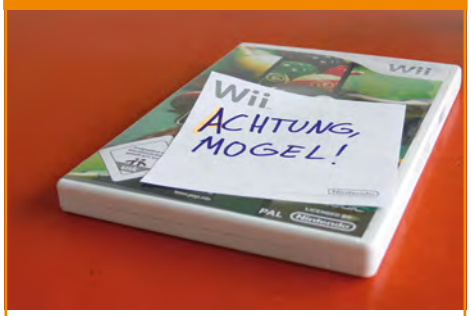
Die neuen Projekte des *The Conduit*-Studios High Voltage Software sind im Anmarsch. Wir haben mit den Entwicklern gesprochen.

TEST Wii

DONKEY KONG JUNGLE BEAT

Der Dschungel-Trommler beglückt die Wii. Haut uns das GameCube-Jump&Run mit Donkey Kong immer noch aus den Socken?

REPORTAGE



ACHTUNG, MOGELPACKUNG!

Viele Spieleverpackungen versprechen uns das Blaue vom Himmel und halten nichts davon. Wir ergründen Retro- und aktuelle Games.

LESEFUTTER FÜR KONSOLENFANS

Wii Player 04-07/09
Top-Themen: *Ultimate Band, Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen,* der Nintendo DSi unter der Lupe, *Wii Sports Resort, Anno* u. v. m.

play³ 07/09
Top-Themen: *Call of Duty: Modern Warfare 2, Prototype, Overlord 2, Colin McRae Dirt 2, Batman, Final Fantasy XIII, Red Dead Redemption* u. v. m.

X3 06/09
Top-Themen: *Brütal Legend, Dead Rising 2, Wet, Final Fantasy XIII, Dantes Inferno, Saw, Tony Hawk: Ride, Alien vs. Predator, Red Dead Redemption* u. v. m.

Games Aktuell 06/09
Top-Themen: *Call od Duty: Modern Warfare 2, Assassin's Creed 2, Tony Hawk: Ride, Die Sims 3, Final Fantasy XIII, Red Dead Redemption, Lost Planet 2* u. v. m.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen und Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen kurzfristig ändern.